

Teste: Half Life: Gunman • No One Lives Forever • FIFA 2001 • Zeus • Escape from Monkey Island • NHL 2001

www.pcgames.ro

PC Games

Știi ce se joacă

anul II 1(8)/2001
89.900 (3,5\$) lei



Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

2 CDuri



AVANPREMIERĂ

Dune 3D

Westwood Report: Detalii despre primul joc în 3D al producătorilor C&C

CU VIDEO

Christmas hits

Teste: No One Lives Forever, Tomb Raider 5, Monkey 4, FIFA 2001

ÎN EXCLUSIVITATE

Desperados

În exclusivitate pentru PC Games: genialul Newcomer îl provoacă pe Commandos 2 la duel

CU BONUS

The Settlers 4

Toate modificările privind: campaniile, controlul, modul multiplayer, grafica

Tips & Tricks: Heavy Metal F.A.K.K. 2 • FIFA 2001 • No One Lives Forever • Baldur's Gate 2 • Zeus



În alb și negru



Desigur, anul care a trecut a avut momentele sale de glorie care ne-au marcat pe toți, novici într-ale calculatorului, utilizatori cu pretenții sau gameri înrâți. Bariera de 1 gigahertz a fost făcută țandări de nolle proesoare. Prețurile la memorii, după un sezon petrecut în stratosferă, au coborât la nivele mai mult decât accesibile. Plăcile video au atins viteze superluminice și ochiul uman de mult nu mai percepe diferențele subtile pe monitor. Chiar și originalitatea în jocuri a urcat pe - câteva - noi culmi. Cu toate acestea...

2001 dalmațieni

Poate că 2000 a fost un an bun în domeniul jocurilor PC, dar au existat destule pete negre. În primul rând, problema omniprezentei patch-uri a devenit mai acută. Patch după patch, uneori la interval de câteva zile, demonstrează că designerii și producătorii aruncă pe piață produse nefinisate. Câte un patch care aduce îmbunătățiri sau elimină bug-uri dosite, peste care dai doar dacă întorci jocul pe toate fețele, nu deranjează pe nimeni, e chiar binevenit. Dar când numărul de update-uri ajunge la zece în doar o lună-două, sau când acestea corectează probleme majore ce trebuiau implementate în produs, ele devin o adevărată pacoste. Exemple negative sunt destule: *Majesty* (multe plăci video nu puteau fi setate decât cu modul de accelerare grafică dezactivată), *Starship Troopers* (paradisul bug-urilor, și nu mă refer la rasele

Anul care se încheie al jocurilor PC într-o retrospectivă Zip

de gândaci extraterestri), *Messiah* și chiar *Diablo 2*, al cărui al treilea update înrăutățește lucrurile în loc să le amelioreze.

Un alt eveniment neplăcut al anului ce s-a încheiat este închiderea porților unuia din cele mai valoroase studiouri de producție a jocurilor: Looking Glass Studios. Să păstrăm un moment de reculegere în memoria echipei candidate la titlul de cei mai creativi producători de jocuri PC. Titluri precum *Ultima Underworld*, *Thief* sau *System Shock* nu pot fi uitate vreodată și să sperăm că licențele acestora vor fi preluate de altcineva cu cel puțin același succes.

Multă ambiția, modestă inteligența

Pe urmă, conceptul inefabil numit gameplay, esența oricărui joc. De cele mai multe ori, acest element este cel care decide asupra sorții unui joc. Studiu de caz: *Vampire the Masquerade: Redemption*. Deși ar fi putut să răstoarne standardele genului și să fie un joc excelent, a ajuns doar satisfăcător, datorită inteligenței artificiale submediocre și a sistemului de luptă sec și repetitiv. Companiile producătoare de jocuri ar trebui să-și definească bine prioritățile. Singurele componente mai importante decât inteligența artificială, sistemul de luptă sau dezvoltarea personajelor, pot fi doar conceptul jocului și scenariul. Unele jocuri cum sunt *Baldur's Gate 2*, *Deus Ex* sau *No One Lives Forever* au demonstrat că acest lucru este posibil și rezultatele sunt spectaculoase.

Noua dimensiune adusă jocurilor de doi-trei ani încoace este totodată prieten și dușman. 3D a devenit unul din acele departamente care pot îmbunătăți un joc sau dimpotrivă, îl pot reduce la o competiție stupidă de genul "cine construiește un motor grafic mai performant". Unele jocuri sunt construite tridimensional doar pentru că e posibil; cel mai bun exemplu este *Escape from Monkey Island*. Aventurile point'n'click ale lui Guybrush în lumea colorată și înțesată de pirați a Caraibelor puteau foarte bine să rămână bidimensionale fără să piardă ceva din farmecul seriilor anterioare. Pe

de altă parte, Epic a făcut un salt imens de la *Unreal*, cu o grafică superbă, dar fără conținut la *Unreal Tournament*, îmbinare aproape perfectă de progres tehnologic și gameplay distractiv.

Și la anul care vine...

Una peste alta, jocurile pentru calculator au străbătut un drum lung și li s-au adus multe îmbunătățiri. Totuși, în anii ce urmează industria de profil ar trebui să se concentreze asupra aspectelor care, în general, mai lasă de dorit: gameplay-ul, inteligența artificială (în mod special modul de parcurgere a distanțelor), scenariul și dezvoltarea personajelor. Oricum, există o tendință generală de mixare a tuturor genurilor într-un joc, lucru deloc rău. Jocurile Ideale ar trebui să conțină atât elemente de shooter și aventură, cât și rezolvări de enigme sau dezvoltarea personajelor în stil role-play.

Anul 2000 a fost și un an al controverselor și disputelor duse până la limită. Violența în jocuri s-a aflat tot mai des în atenția publicului, înfierată pe frontispiciile paginilor de știri. Tot al doilea eveniment cu focuri de armă implicând minori a fost pus pe seama influenței proaste a jocurilor violente de tip *Quake*. În domeniul hardware, lupta dintre giganții Intel și AMD ne-a lăsat pe toți cu calculatoare depășite moral înainte de a fi terminat de pus carcasa după ultimul upgrade. Patch-urile și update-urile la jocuri au atins noi culmi ale ridicolului, fiind scoase pe bandă rulantă și ajungând un fel de post-producție direct în casa utilizatorului. În 2000, am asistat și la amănări devenite proverbiale ale unor jocuri de mult timp anunțate, expresia "la sfântu-așteaptă" putând fi înlocuită cu "la lansarea lui *Warcraft 3*".

Cu toate acestea, nu trebuie să ne pierdem speranța, căci trecând peste toate nemulțumirile și neajunsurile, 2001 promite să fie un an bun pentru gamerii de pretutindeni.

Echipa PC Games vă urează ca anul pe care-l începem să vă aducă câte un PC de ultimă oră și un sac plin de jocuri.

George Cătuneanu



Pagina **28**

■ EROII WESTERNULUI

Le-am făcut o vizită creatorilor rivalului lui Commandos (de revăzut traducerea) și ne-am întors cu informații fierbinți din Vestul Sălbatic. În preview-ul nostru exclusiv puteți afla totul despre acest hit tactic.

PC Games

Service

- 146 Indicații CD-ROM
- 6 Cuprins CD-ROM
- 194 Ultima pagină
- 3 Editorial
- 184 Ghidul cumpărătorului
- 7 Impressum
- 190 Poșta redacției
- 7 Echipa PC Games
- 57 Cum punctăm
- 183 A bug's life

Actualități

- 14 Acțiune
- 18 Aventură
- 23 Business
- 22 Hardware
- 25 Lista de așteptare
- 20 Sport
- 21 Simulatoare
- 16 Strategie
- 24 Topul cititorilor

Magazin

- 26 Etaina
La Berlin s-au decernat pentru prima oară premiile ETAINA pentru cele mai bune jocuri PC ale anului 2000. PC Games a fost prezentă la manifestare exclusiv pentru dvs.
- 108 Feedback Grand Prix 3
GPole position sau eșec total? Cititorii PC Games își dau votul asupra celui mai nou simulator de Formula 1 al lui Geoff Crammond.
- 118 Profil Abyssal
- 112 Profil Hostile Encounter
- 115 Profil Mirabilis Media
- 114 Profil Steve Jackson părțile 36, 37
Un test prelungit de răbdare. Steve Jackson ia atitudine față de noua amânare a lansării lui Black & White.
- 10 Splendoare de pixeli
Commandos în Vestul Sălbatic. Vizitați unul dintre orașele miniere aurifere, realizate în multe detalii, pe megascreenshot-ul nostru Desperados.

Avanpremieră

- 46 Anachronox Aventură
- 45 Battlefield 1942 3D-Action
- 28 Desperados RTT
- 54 Diablo 2 Expansion set RPG
- 40 Emperor: Battle for Dune .. Strategie
- 50 Mafia Aventură
- 34 The Settlers 4 Strategie

Jocuri educative

- 92 Call to Power 2 Joc educativ
- 180 The Sims - Livin' it Up .. Joc educativ
- 15 Typing of the Dead Joc educativ
- 16 Theme Park Joc educativ
- 84 Zeus Joc educativ

Test

- 104 Airfix Dogfighter Acțiune
- 105 B-17 Flying Fortress 2 Simulator
- 70 Battle Isle 4 Strategie
- 100 Blair Witch Project vol 1 .. Aventură
- 92 Call to Power 2 Strategie
- 106 Colin McRae Rally 2.0 Curse
- 94 Combat FI. Simulator 2 ... Simulator
- 74 Escape from Monkey Island .. Aventură
- 88 Evil Islands RPG
- 96 FIFA 2001 Sport
- 81 Gunlock Strategie
- 58 Gunman 3D-Action
- 93 Hitman: Codename 47 Aventură
- 95 Insane Curse



Pagina **58**

■ MANIAC DE ARME

Genialul nepot al lui Half-Life în versiune de testare. Vânătoarea de dinozauri, adversarii lipsiți de scrupule și superarmele încep să se desfășoare de la pagina 58.

82	Metal Gear Solid	Acțiune
103	Midtown Madness 2	Curse
99	MTV Sports Skateboarding	Sport
78	NHL 2001	Sport
▶ 64	No One Lives Forever	Action
107	Pro Rally 2001	Curse
86	Project IGI	Acțiune
71	Rune	Aventură
91	Sacrifice	Strategie
101	Technomage	Aventură
72	Tomb Raider: The Chronicles	Aventură
102	V-Rally 2 Expert Edition	Curse
84	Zeus	Strategie de construcție

Hardware

144	Gamecontroller	Test
	Trustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	
	Microsoft ForceFeedback 2	
	Logitech iFeel MouseMan	
	Logitech WingMan RumblePad	
	Logitech WingMan Force 3D	
	Saitek PC Dash 2	
122	Plăci grafice	Ghid de cumpărare
128	Plăci grafice	Avanpremieră
	3dfx Voodoo5 6000	
139	Plăci grafice	Test
	3D Blaster GeForce2 ULTRA	
	3D Prophet II ULTRA	
	Radeon 32 MB DDR	
	VideoLogic Vivid!	
	Voodoo 4 4500	
133	Procesoare	Test
	AMD Athlon 1.100 MHz	
134	Procesoare	Special
	Noile procesoare de la AMD	
▶ 130	Tuningspecial:	Practică
	Sûpratactare GeForce 256	
127	Tuningspecial:	Practică
	SoundBlaster Live!	

Tips & Tricks

▶ 151	Baldur's Gate 2	Soluții complete
177	C&C: Red Alert 2	Shorttip
169	H. Metal F.A.K.K. 2	Soluții generale
160	FIFA 2001	Soluții generale
180	Icewind Dale	Shorttip
178	NHL 2001	Shorttip
165	No One Lives Forever	Soluții complete
178	No One Lives Forever	Shorttip
179	Shogun: Total War	Cheats
181	ST: Voyager - Elite Force	Cheats
181	Sudden Strike	Shorttip
179	Vampire: The Masquerade	Shorttip
180	Warlords Battlecry	Cheats
177	Wizards & Warriors	Shorttips
173	Zeus	Soluții complete
178	Zeus	Shorttip

Index

Aventură

46	Anachronox
151	Baldur's Gate 2
100	Blair Witch Project
54	Diablo & Battle.net
88	Evil Islands
74	Escape from Monkey Island
169	Heavy Metal F.A.K.K. 2
93	Hitman
180	Icewind Dale
179	Might & Magic 8 - Day of the Destroyer
71	Rune
72	Tomb Raider: The Chronicles
179	Vampire: The Masquerade
177	Wizards & Warriors

Acțiune

104	Airfix Dogfighter
45	Battlefield 1942
58	Gunman
93	Hitman
50	Mafia
82	Metal Gear Solid
64	No One Lives Forever
86	Project IGI

Strategie

70	Battle Isle 4
92	Call to Power 2
181	Cultures
28	Desperados
40	Emperor: Battle for Dune
81	Gunlock
180	The Sims - Livin' It Up
34	The Settlers 4
91	Sacrifice
179	Shogun: Total War
181	Sudden Strike
180	Warlords Battlecry
84	Zeus

Sport

106	Colin McRae Rally 2.0
96	FIFA 2001
108	Grand Prix 3
99	MTV Sports Skateboarding
78	NHL 2001
107	Pro Rally 2001
102	V-Rally 2

Simulații

104	Airfix Dogfighters
105	B-17 Flying Fortress 2
94	Combat Flight Simulator 2

JOCURI EDUCATIVE

■ JOCURI DIVINE

Cel mai nou joc de construcție al producătorilor lui Cesar 3 se desfășoară într-un peisaj elean. La pagina 84 veți afla dacă Zeus se poate apropia de succesele lui Pharaoh și Kleopatra.

Pagina 78

■ VINE OMUL DE ZĂPADĂ

Fie și numai pentru grafică, noul NHL 2001 își încântă fanii. Oare inedita producție EA Sports poate convinge și din punct de vedere al gameplay-ului? Aflați din testul nostru.

■ PRO RALLY 2001

Versiunea demo vă arată cât de promițator este acest joc.

CD-ROM

1



CD-ROM



■ FIFA 2001

Testați cel mai nou vlăstar al seriei FIFA de la EA Sports.

CD-ROM

2

■ NO ONE LIVES FOREVER

Sexy, but lethal. Cate prezentată într-un video de testare a excelentului shooter care ne transpune în atmosfera anilor '60.



Indicații CD-ROM la pagina 146

Demos CD 1

Pro Rally 2001

Curse

Venom

Action

Warm Up

Curse

Defense Commander

Demo tehnologic

STCC 2

Curse

Blair Witch 2

Aventură

Sheep

Action

UT v 348

Action

Original War

Strategie

FIFA 2001

Sport

Videos CD 2

Avanpremieră:

Anachronox, Mafia, Operation Flashpoint, Giants

Actualități:

Diablo 2 Expansion Set, No One Lives Forever, Emperor: Battle for Dune

Updates CD 1

Bugfixes:

Cossacks Demo Patch v2.11

Grand Prix 3 v1.13

Sudden Strike CD Rom Drive Patch

Sudden Strike v0911

Unreal v226

Special:

Age of Empires 2 maps

Red Alert 2 map+editor

Hardware CD 1

Hercules 3D Prophet MX-Bios update

Contol Panel update

Elsa Gladiac MX v4.12.01.0206-0170

Game Voice Shareware

GeForce Anti Aliasing Switcher

Matrox Bios-Update 2.03.003

Matrox PowerDesk

MiniGame

PowerToys (TweakUI)

PowerStrip 2.78

S3 Savage Driver

Sound Blaster Live! Driver pentru Windows ME

Sound Blaster Live! Ware 3.0 Win 9x

Windows Game Voice Update

IMPRESSUM**PC Games România****Redacția:**

Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Corolănu
Dana Grăciunescu
Robert Mark Ferenczi

George Cătuneanu
Bogdan Gavra

Ghorghe Catrava
Ionuț Ghionea

Voluntar:

Erdel Jácint

Public relations:

Șerban Laza

CD Rom:

Zoltan Kramer

Director Marketing:

Adrian Tunduc

tel: 059-479661

093-715691

Producție:

Dorin Onica

Tipar:

PAM Grup srl

Serviciu abonamente și comenzi:

Paul Mork

tel: 059-479661

www.pcgames.ro

Vânzări directe:

Marius Chirică tel: 059-479661

Distribuție:

sc Alcris srl

Tel. 01-6104494, 092-311271

Pentru rețeaua Rodipet: sc Enge srl

Tel. 01-2226626

Distribuție Moldova:

Ano Press srl

Tel: 032-237786

Director economic:

Maria Blaga

Adresa redacției:

PAM Grup srl

Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3

Tel. 059-479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail: pcgames@rdsor.ro

redactie@pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Adresa redacției

COMPUTEC MEDIA PC Games

Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg

Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de

Tel. service: 0049-911-2872-150

Conducere:

Christian Geltenpoth (președinte),

Roland Arzberger, Oliver Menno

Redacția Germania:

Sascha Gliss, Peter Kusenbergh, Rainer Rosshirt, Andreas

Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss

Editura

COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg

PC Games România este o publicație

editată de PAM Grup srl. sub licență

Computec Media AG 2000. Materialul

editorial din PC Games aparține Computec

Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din

revistă nu poate fi preluat sau reprodus

parțial sau integral decât cu acordul scris

al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra

titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG,

Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu

răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor

publicate în paginile revistei.

PC Games team intern

Să încercăm să ne cunoaștem mai bine



DANA GRĂCIUNESCU
tehoredactor

Care sunt cele trei jocuri pe care le-ai lua cu tine pe o insulă părăsită?

Need for Speed, Tomb Raider și... mai ține minte cineva furnicutza din Pushover

Viața este ca jocul PC...

... să-mi dea și mie cineva cheat-urile

Ultimul lucru pe care l-aș salva dintr-o casă în flăcări este...

Cratițele

Ce porți în poșetă?

Lanterna, o șurubelniță și... San Antonio de Padova (în ordine inversă)

Îmi plac la nebunie...

... ciocolata, Adrian Paul, Jazz și Spaz, Ceaikovski, zăpada neumblată, Status Quo

Vreau să uit cu tot dinadinsul...

ziua în care mi-am rupt piciorul (și am reușit să nu sparg decât patru din cele 50 de ouă pe care le aveam în plasă).

Mă conduc după motto-ul...

Carpe diem

Nu-mi ies(e) din cap...

Și eu am fost în Arcadia

Ce-aș face cu un milion de dolari?

La asta am să mă gândesc mâine...



Andrei Ritok
redactor

După ultimul număr, l-am văzut ușor astenic și l-am întrebat cu grijă ipocrită ce l-a oboșit așa. Ne-a răspuns: "F.A.K.K. U 2".



Ciprian Corolănu
redactor

Nu crede că cronologia PC Games trebuie să respecte calendarul iulian sau gregorian. Propune calendarul ciprian, în care anul are opt luni, iar luna decembrie devine ianuarie.



George Cătuneanu
editorialist

P.S.: Geo, te iubim și te așteptăm în redacție, să vezi cât de mulți ne-am făcut și cât de mult am crescut în tiraj.



Ionuț Ghionea
correspondent

Un IT de speriat.



Șerban Laza
public relations

Agent poștal free lancer. Noi îi reproșăm cultul personalității, după ce și-a publicat două fotografii în trei pagini.



Jácint Erdely
voluntar

L-am surprins butonând la jocuri cam prea futuristice pentru vârsta lui.



Zoltan Kramer
redactor CD-rom

Specialistul nostru în inscripționat CD-uri ne vorbește bizar, în limbaj binar.



Mark Ferenczi
tehoredactor

Privit cu suspiciune de când modifică textele fără autorizație. Se pare că va intra în Uniunea Scriitorilor înaintea noastră a tuturor.



Startpage
...te căutăm noi

<http://www.startpage.ro>

Te căutăm noi....

Peisajul Internetului românesc s-a îmbogățit de curând cu un nou portal

PE SCURT

- 38 de domenii de interes
- câte o subpagină pentru fiecare domeniu
- 4-5 link-uri pe domeniu în homepage

Care "noi"? ar zice mulți cititori care deschid acum paginile revistei. Sub numele **STARTPAGE** și cu deviza "Te căutăm noi", noul portal este deja un punct de referință pentru cei care caută resurse românești. Conținând mii de link-uri și fiind în continuă dezvoltare, Startpage este mereu la îndemâna utilizatorilor, având multe opțiuni care îi fac perfect configurabil. Dl. Bogdan Mihăilescu, Project Manager și d-na Gabriela Buzea, Content Manager au avut amabilitatea să ne ofere mai multe informații.

Cum a apărut ideea unui astfel de portal și care au fost pașii în dezvoltarea lui?

Conceptul Startpage a apărut acum trei ani, când Durk Jan de Bruin, un consultant pe probleme IT din Olanda, a organizat o colecție de link-uri pentru a ușura accesul la Internet tatălui său. Succesul a fost incredibil și a fost rugat să adauge

și alte informații la acea pagină, așa ca a început să lucreze noaptea, după orele de program. Dezvoltarea conceptului a atras după sine, la doar trei luni, aproximativ 8000 de vizitatori pe zi, iar numărul acestora creștea continuu. Ideea a prins și imediat au apărut voluntari, dispuși să acopere o anumită zonă de interes.

Acum www.startpagina.nl este cel mai vizitat site din Olanda, conținutul de pe pagină indicând peste 1.100.000 vizitatori pe zi și 1452 subdomenii.

Care sunt principalele caracteristici ale portalului Startpage.ro?

La fel ca și fratele olandez, Startpage.ro păstrează ideea de simplitate, având un concept unitar care permite păstrarea aspectului în toate paginile disponibile. Linkurile din site, preponderent românești, sunt așezate după domenii și revizuite zilnic.

Ca structură, Startpage

cuprinde, în această fază, 38 de domenii de interes, având pentru fiecare câte 4-5 linkuri "de referință" în Homepage și câte o sub-pagină în care pot fi găsite cele mai vizitate adrese din domeniile respective, așezate pe subdomenii. Un lucru foarte practic este faptul că, utilizatorii care nu sunt interesați decât de o anumită parte dintre ele, au posibilitatea de a le închide pe celelalte, regăsindu-le în josul paginii în cazul în care vor avea ulterior nevoie de ele.

De asemenea, Startpage poate fi adaptat și chiar îmbunătățit de fiecare utilizator în parte, în funcție de domeniile de interes particulare, datorită topicului intitulat "Linkuri personale".

Aici pot fi introduse de către fiecare adresele siturilor pe care le vizitează cel mai des, ușurând astfel accesarea lor. www.startpage.ro păstrează toate caracteristicile ce au determinat succesul conceptului în Olanda Portalul Startpage.ro se

adrează tuturor utilizatorilor de Internet din România, informațiile prezente acoperind o gamă largă de interes. În momentul de față există în medie 1000 de vizitatori pe zi, doar pentru Homepage.

Cum puteți fi contactați?

Dorim ca, prin menținerea în permanență a calității, conținutului și adaptării la cerințele vizitatorilor, Startpage.ro să ajungă unul din cele mai traficate site-uri din România. Avem de asemenea un sistem de licențiere oferind posibilitatea celor interesați să devină editori de sub-pagini.

Invităm cititorii să ne viziteze pagina la adresa www.startpage.ro și să ne trimită părerile și sugestiile lor la webmaster@startpage.ro.

a consemnat Ionuț Ghionea

Ce companie se află în spatele acestui portal și care sunt domeniile sale de activitate?

VNU Hearst Romania s-a înființat în anul 1999, compania fiind o asocierie între VNU - una din cele mai mari companii de publishing și comunicații din lume cu sediul în Olanda, și Hearst Corporation, o companie de media din Statele Unite, proprietar al multor posturi de televiziune, radio, reviste și ziare. Printre titlurile de reviste ce apar sub numele VNU Hearst Romania se numără Cosmopolitan, FHM, EasyPC și Mami. Domeniul de activitate al firmei a fost extins de curând cu apariția primului proiect Internet: Startpage.ro.

În ce țări mai există acest tip de portal și ce informații pot fi găsite cu ajutorul său?

Portalul Startpage este un concept internațional de mare succes, care operează deja în Europa (Olanda, Marea Britanie, Germania, Cehia, Ungaria, Rusia). La 1 Noiembrie 2000 a fost lansat și în România, fiind un instrument pentru folosirea mai eficientă a Internetului, cu o interfață prietenoasă, viteză mare de încărcare și o bogată cantitate de informație.

Este un director online de link-uri favorite, sortate pe diverse categorii de interes (muzică, băncuri, sex, matrimoniale, horoscop, filme, teatre, restaurante, baruri, cluburi, excursii, sport, sms și altele).



GABRIELA BUZEA
content manager



BOGDAN MIHĂILESCU
project manager

Coltronix

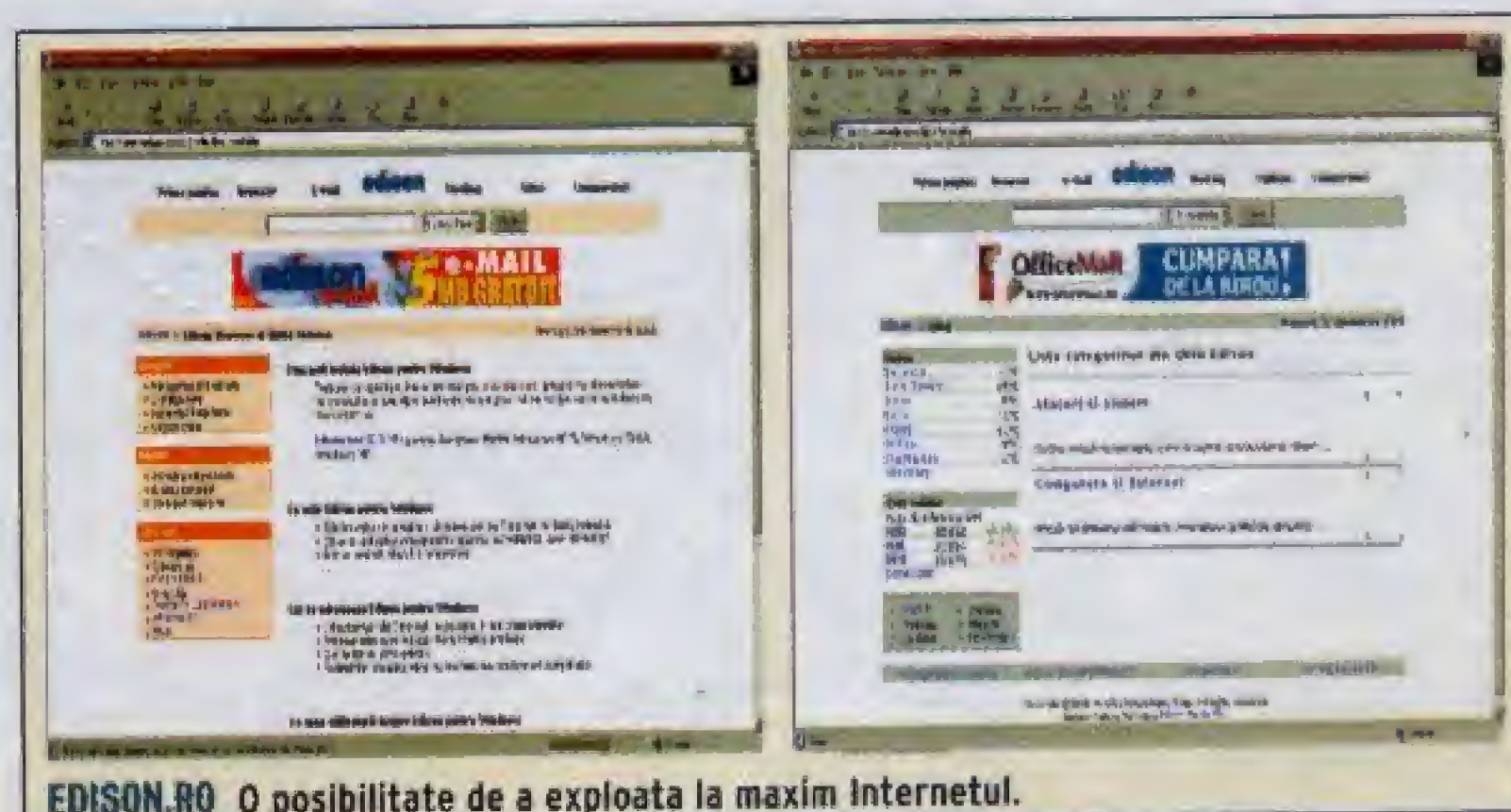
EDISON.RO - primul browser românesc pentru Internet

Un produs al
cărui logo:
"Internet simplu
și ușor" vorbește
de la sine

COLTRONIX S.R.L. a lansat în 7 decembrie la Hotel Parc EDISON RO, primul browser românesc pentru Internet și, în egală măsură, un portal menit să întâmpine nevoile specifice de informare ale pieței românești. Insuficienta utilizare a Internetului în România este motivul pentru care compania de software consideră necesară existența acestui produs. Dincolo de dificultățile financiare ridicate de accesul la Internet apar alte probleme. Individul obișnuit, cu slabe cunoștințe în domeniu, găsește destul de dificilă utilizarea unui program de navigare într-o limbă străină. Și nici nu poate valorifica la maxim informația obținută via Internet, în măsura în care nu înțelege complet și corect conținutul acesteia. Centrată pe nevoile specifice ale utilizatorului român de Internet, firma Coltronix și-a propus să rezolve aceste probleme printr-un nou produs: edison.ro. Acesta poate fi folosit atât ca sursă de informare, cât și ca ghid de navigare pe Internet. Astfel, portalul edison.ro, beneficiind de un design clar și fiind adresat în principal utilizatorilor neprofesioniști (90% din piață), oferă informații de genul: știri de la cel puțin 64 de ziare, reviste locale și centrale, structurate pe domenii, regiuni și localități. - Informații meteo pe regiuni din peste

93 de localități. Cotații valutare ale BNR și ale principalelor bănci comerciale și case de schimb valutar din România. Ghizi specializați pe diferite domenii cum ar fi: afaceri și comerț, calculatoare și Internet, turism, politică și multe altele. Cei care vizitează edison.ro beneficiază gratuit de servicii e-mail (ce oferă utilizatorului inclusiv accesul la cont printr-un client de mail pentru Windows- exemplu Outlook Express) și web hosting pentru pagini personale. Pe parcursul vizitei sale în edison.ro, utilizatorul are la dispoziție trimiteri către paginile importante ale sitului, astfel încât riscul de a se pierde în informații este eliminat. Edison.ro beneficiază de un motor de căutare performant axat pe două tipuri de căutare pe Internet: căutare proprie în bazele de date interne și meta-căutare. Traducător automat din română în engleză, integrare cu browser propriu și versiuni în limbi

străine se constituie ca avantaje strategice ale acestui portal. Produsul absolut nou pe care edison.ro îl pune la dispoziția navigatorilor din România este programul de navigare (browser) în limba română. El permite folosirea mai multor skin-uri (aspecte grafice) în funcție de preferințele fiecărui utilizator. Începând cu luna ianuarie 2001 edison.ro va avea traducătorul de text din limba engleză în limba română, astfel încât utilizatorii vor obține o versiune în limba română a textului original. Traducătorul va fi integrat în browserul edison și toate paginile web în limba engleză vor fi traduse automat păstrând elementele grafice și de design inițiale nealterate. Dorința companiei Coltronix este de a oferi utilizatorului roman posibilitatea de a exploata la maxim Internetul, un instrument devenit esențial, și de a-și aduce contribuția la crearea unei culturi Internet în România.



EDISON.RO O posibilitate de a exploata la maxim Internetul.

SPLENDOARE DE PIXELI

Desperados: Wanted Dead Or Alive

■ PRODUCĂTOR Spellbound ■ DISTRIBUITOR Monolit

În *Desperados* această așezare texano-mexicană o veți întâlni chiar de două ori: o dată ziua și o dată - ca în acest exemplu - noaptea. Echipa dvs. se furișează sub acoperirea întunericului pe la colțurile caselor. Scopul suprem: a nu atrage atenția - și dacă totuși se întâmplă, (cum se vede în clădirile „deschise”), vă mai puteți ajuta cu revolverele și cu pumnii. Calitatea grafică nu trebuie să se ascundă nici în fața celui mai serios concurent al *Commandos 2*. Din avanpremiera noastră puteți afla mai multe despre acest hit al acestui an.

SPLENDOARE DE PIXELI



Servere românești de jocuri

Cunoscătorii știu că există adevărate "legende" ale serverelor de jocuri, unii dintre ei fiind organizați în așa numitele clanuri.

În România au început să apară primele servere de jocuri. La prima vedere acestea sunt niște site-uri Web unde, după autentificare, poți juca online Quake 3, Unreal Tournament, StarCraft, Age of Empires 2 etc cu jucători din celalalt capăt al țării sau chiar din străinătate. Nu-i cunoști numele real, vârsta sau locația, dar în mod evident îi afli curând abilitățile în mînuirea mouse-ului și a tastaturii. În acest articol vă prezentăm un site de monitorizare al acestor servere de jocuri și un clan specializat în Unreal Tournament. Poate știți deja despre ce este vorba, băieții fiind o legendă. Unul dintre membrii fondatori, Bogdan a avut câteva clipe libere...

Ce reprezintă GamesZone și cum a apărut ideea înființării lui?

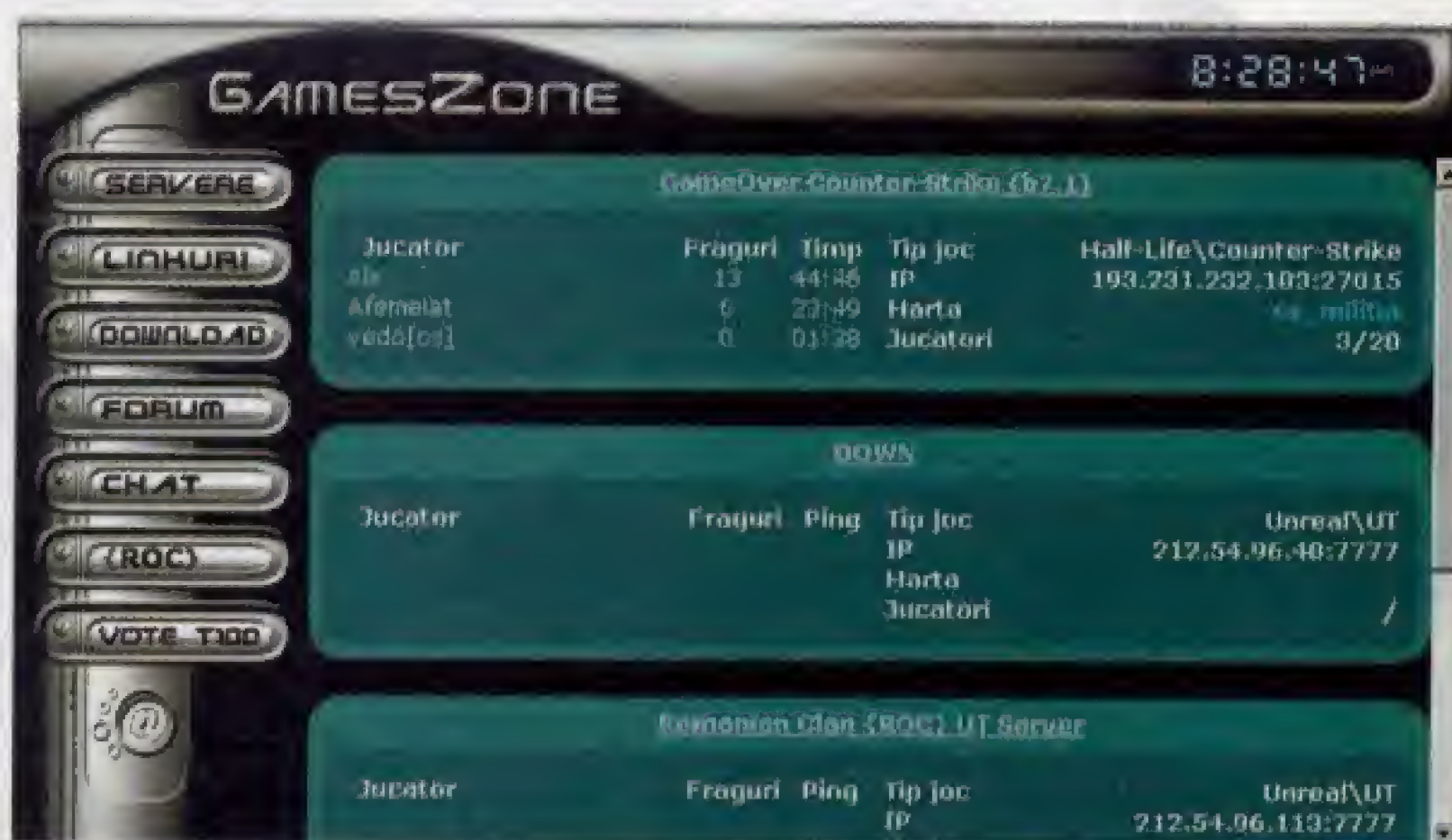
GamesZone este un site conceput în special pentru gamerii activi online din România. Ideea mi-a venit când mi-am dat seama că pierd prea mult timp să intru în joc ca să vad dacă mai este ceva online la un UT, Q3 sau un CS.



STAY ALIVE Un joc în doi, în trei... în câți vrei.



FAIR PLAY Jucătorii cu un grad înalt de skill sunt acceptați doar în confruntări cu oponenți de valoare apropiată.



COMPLET Tot ceea ce este necesar, sau chiar mai mult, poate fi găsit pe pagina principală.

Ce oferă acest server?

GamesZone se axează în principal pe serverele de jocuri din România oferind statistici în timp real la majoritatea serverelor. În ultima vreme au început să apară și la noi din ce în ce mai multe servere așa că m-am gândit că nu ar strica o pagină special făcută pentru așa ceva.

Ce găsesc vizitatorii pe acest server?

La GamesZone puteți găsi o pagină cu linkuri folositoare și o pagină de download de unde o să puteți lua ultimele noutăți în domeniul jocurilor. La download puteți găsi demonstrații și patch-uri la cele mai noi jocuri, o rubrică dedicată special unor jocuri (cum ar fi UT și HL) și o rubrică cu utilitare pe care orice gamer trebuie să le aibă (DX8, IE5.5 și multe altele). Pagina mai conține un forum care sper să devină foarte activ și un chat care nu necesită un client irc și funcționează pe orice browser. În viitorul apropiat o să încerc să adaug și alte rubrici interesante.

Ce servere monitorizează GamesZone?

GamesZone monitorizează numai serverele din România, deoarece vreau să ofer informații utile majorității gamerilor, mulți având PING destul de mare și pe acestea, așa că serverele din afară ies din discuție. În principiu, site-ul monitorizează numai servere de FPS, deoarece sunt cele mai active și ușor de monitorizat.

Știu că ești membru (ROC). Ce reprezintă acesta?

{ROC} - Romanian Clan - este un clan de Unreal Tournament al cărui membri au fost recrutați numai de pe Internet. Acest lucru garantează un grad înalt de skill al membrilor.

Puteți fi provocați la un meci de UT și care este adresa de IP la care sunteți de găsit?

Noi am dori să ne luptăm cu alte clanuri de UT (din păcate nu prea am văzut prin România) sau afară. De obicei jucăm pe Serverul Românesc de UT (212.54.96.113 - găzduit și sponsorizat de TotalNet). Noi nu acceptăm provocări în Internet Cafe-uri, deoarece este foarte greu de realizat - {ROC} având membri în mai multe orașe ale țării (București, Iași, Oradea). Cea mai sigură metodă rămâne Internetul.

Ce planuri de viitor aveți și la ce alte site-uri lucrați?

În viitor, mai mult ca sigur o să ne extindem pe următoarea versiune de Unreal sau orice shooter care o să se ridice peste nivelul UT-ului. Deocamdată nu am alte site-uri în lucru deoarece vreau să mă concentrez la dezvoltarea lui GamesZone.

Câteva detalii privind adresa de Web și tehnologia folosită?

Serverul nostru se află la adresa: <http://www.gameszone.ro> iar pagina {ROC} o găsiți la <http://roc.gameszone.ro> GamesZone este sponsorizat de PcNet și AllNet fiind conectat la Internet prin tehnologie ATM / ADSL.

a consemnat Ionuț Ghionea

ÎN NUMĂRUL VIITOR



Beta-Test **Black & White**

PE ȘLEAU



De Crăciun marile firme de entertainment rezervă fanilor acțiunii numeroase surprize plăcute.

Erou de închiriat

Erdei Jacint

Voluntar

Pe paginile revistei din această lună vă dau întâlnire personaje stranii ale lumii jocurilor: luptători nordici însetați de glorie, vânători de fantome, soldați de elită ai prezentului și ai viitorului, roboți uriași de luptă, pirăți glumeți. Indiferent că trec prin aventuri hazlii sau lupte sângeroase au un singur scop să-și salveze patria de amenințări.

În *Rune* cutreierați ca viking ținuturile înghețate ale nordului și vă luptați cu horde de monștri și alți vikingi. Aveți la dispoziție un arsenal remarcabil care include săbii, barde și ciocane de luptă, dar dacă nu aveți grijă puteți să-l întâlniți chiar pe Odin, în Valhalla.

În *Gunman* intrați în pielea unui soldat de elită interstelar și încercați să scăpați viu de pe o planetă populată cu diferite specii

Salvați-vă lumea de intruși!

de extraterestri. Aceste creaturi sunt conduse în luptă de fostul leader al

regimentului care dispăruse într-o misiune anterioară.

În *Monkey Island 4* prin intermediul lui Guybrush Trepwood aveți ca misiune să salvați insula din ghearele nesuferitului Le Chuck, cu ajutorul unor pirăți înflăcărați de cantitatea de grog și rom consumată.

La prima vedere aceste personaje n-au nimic în comun, totuși fiecare are capacitatea de a ține jucătorii săptămâni întregi în fața monitorului.

Ar fi mult mai multe jocuri demne de amintit, dar nu vreau să demasc toate surprizele.

De oricare joc ar fi vorba vă pot da doar un singur sfat: Engage the Enemy!

Counter-Strike 1.0

Versiunea finală lansată

După ce comunitatea fanilor *Counter-Strike* a ajuns deja de ordinul sutelor de mii, modul Thief și Jandarm care a pornit ca un hobby-proiect pentru *Half-Life* a încheiat la mijlocul lui noiembrie oficial faza de test beta. Chiar și noua versiune 1.0, care cu arme noi, animații și modele prelucrate ale jucătorilor aduce doar puține înnoiri, se poate lua gratuit de pe Internet. Alternativ veți găsi și pe CD-ROM-urile noastre această versiune. Bineînțeles, pentru a ține cont de legile dure europene, Havas a pregătit o surpriză: sub numele de *Half-Life Generation 2* vrea ca

împreună cu originalul și cu Add-On-ul *Opposing Force* să facă o versiune dezamorsată, în care teroriștii și comandourile speciale vor fi înlocuite de oameni de tinichea. Mai târziu, această variantă lipsită de sânge se va putea de asemenea downloada de pe Internet.

- GEN 3D-Action
- PRODUCĂTOR Counter-Strike.net
- DISTRIBUTOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE încă necunoscut



OMUL MASCĂ În versiunea dezamorsată a „supercivilizatei” Europe de Vest, acest terorist va fi înlocuit de un robot. Încă nu am reușit să aflăm însă cum vor arăta aceste modele deoarece Sierra nu ne-a putut arăta mostrele.

Severance — Blade of Darkness

Din Spania vine un festival al măcelului ținut în lumea întunecată a fanteziei.

Un pitic, un barbar, o amazoană și un vrăjitor înțelept vă stau la dispoziție dacă doriți să întreprindeți o călătorie plină de acțiune în lumea poveștilor. Acolo sunteți așteptat de horde de creaturi ofensate, pe care trebuie să le abordați în lupta cu sabia. Trebuie să cercetați peșteri de gheață, pivnițe și ruinele unor temple pentru a găsi licori de vindecare, arme și obiecte noi, de care aveți nevoie la rezolvarea unor mistere. Sarea și piperul jocului încărcat de acțiune sunt date de elementele RPG introduse.

- GEN Acțiune-Aventură
- PRODUCĂTOR Rebel Act
- TERMEN DE APARIȚIE februarie 2001



O ÎNGHIȚITURĂ MARE Adversarii intermediari uneori supra-dimensionați provoacă niște măceluri lipsite de scrupule.

Typing of the Dead

Scrieți pentru viața dvs.

Iată cum poate fi distractivă învățarea tastării: continuând seria de shootere *House of the Dead* a lui Sega, aici nu îndepărtați zombi cu armele, ci printr-o tastare cât se poate de rapidă a unor texte afișate într-o perioadă scurtă de timp.

■ GEN Joc educativ ■ PRODUCĂTOR Sega
■ TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000



CĂPITANUL DEGET-IUTE Cine stăpânește repede sistemul de zece degete, va face o ordine zdravănă în rândurile zombilor.

Serious Sam

Un shooter plin de umor

Croteam din Croația lucrează momentan la un ego-shooter cu culori pastelate cu titlul *Serious Sam*. Contrar colegilor de gen din breaslă, aici se evită mediile întunecate pentru a oferi o distracție copioasă și lejeră: toate nivelele sunt pline de culoare și, pe lângă Egipt, cuprind și diferite planete de foc, gheață și apă. Jocul va fi caracterizat prin hordurile neconținute de monștri și acțiunea necomplicată.

■ GEN 3D-Action ■ PRODUCĂTOR Croteam
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



PLIMBĂ-TE CA UN EGIPTEAN În fața palatelor abundente de culori vânați creaturi bizare ale iadului.

Obi-Wan

Aventura cu săbiile laser stopată

Comunitatea *Star Wars* este foarte neliniștită: după ce de câțva timp se auzeau zvonuri potrivit cărora LucasArts ar fi concediat coordonatorul de proiect al lui *Episode 1*, departamentul de jocuri al lui George Lucas a tras frâna de alarmă și a stopat *Obi-Wan*-ul pentru PC. Motivarea oficială: conceptul pretențios al jocului nu se poate realiza cu hardware-ul actual al PC-urilor. Insiderii spun: cum ar fi funcționat în practică acest „concept pretențios” nu știe nici măcar LucasArts. Iar grafica, care la început era demnă de a fi văzută, a pierdut cu timpul din ce în ce mai mult din atractivitate. De altfel, agitația din jurul lui *Episode 1* s-a evaporat deja de mult. Acum specialiștii în aventură se gândesc la o adaptare a unei versiuni *Obi-Wan* pentru console ale viitoarei generații necunoscute încă (Xbox, PlayStation 2).

■ GEN 3D-Action ■ PRODUCĂTOR LucasArts
■ TERMEN DE APARIȚIE Producție stopată



S-A STINS ÎN VÂNT Maestrul Jedi Obi-Wan nu va mai participa la nici o luptă pe PC, spune LucasArts.

Legislația 2000

PE ȘLEAU



În mileniul care tocmai a început, sincretismul pare a fi cuvântul de ordine și în domeniul jocurilor.

Jucători sau zei?

Ciprian Coroianu

redactor

O mână plutind deasupra unor peisaje absolut încântătoare, niște creaturi minuscule agitându-se la vederea acesteia, dorind cu ardoare să fie luate în seamă: cam așa începe *Black&White*, jocul despre care se spune că va aduce o adevărată revoluție în domeniu.

Așteptarea, de acum milenară, a fanilor va fi răsplătită din plin. De la libertatea deplină de creare a scenariilor, la amprenta morală personală pusă asupra personajului ales și modificarea întregii lumi după caracterul dvs. Altfel spus, jocul de-a divinitatea - atât în singleplayer cât și în multiplayer - poate să înceapă.

Noul concept de joc, care cuprinde mai multe genuri într-un

Cum este să te joci de-a divinitatea? Prin *Black&White* vom afla în curând.

singur game va marca oare începutul unei noi ere în acest domeniu? Dacă în viitor jocurile vor arăta precum *Black&White*,

atunci cu siguranță tote gusurile vor fi satisfăcute.

Sintagma "secolul XXI va fi religios sau nu va fi deloc" a făcut carieră în ultimii ani, în special odată cu apropierea noului mileniu. Nu știm dacă se va adevăra. Cert este însă că, în ceea ce privește jocurile, noul mileniu debutează sub semnul așteptării febrile a lui *Black&White*, jocul de-a Dumnezeu - god mode prin excelență. Să fie oare vreun semn? Vom vedea. Până atunci mai este ceva timp, iar eu vă doresc un An Nou Fericit și un mileniu plin de jocuri bune.

Conquest: Frontier Wars

Saga de strategie spațială a lui Chris Roberts caută un nou publisher

Conquest is dead. Long live Conquest! După ce jocul s-a apropiat de nivelul beta, Microsoft i-a lăsat pe producătorii de la Digital Anvil cu ochii-n soare. *Frontier Wars* pur și simplu nu a satisfăcut așteptările și în consecință nu va apărea sub sigla Microsoft, spune echipa din Redmond. Nu a comentat

însă nimeni de ce acest fapt nu a fost observat decât în ultimul ceas. Chris Roberts și colegii săi caută acum un partener nou pentru *Conquest*. Jocul de strategie spațială este prea avansat pentru a fi expediat pur și simplu la coșul de gunoi.



■ SLĂBUT?
Potrivit Microsoft, jocul de strategie spațială nu e pe măsura așteptărilor.

Theme Park AG

Cu seriozitate despre parcul de distracții



COLORAT Theme Park AG va fi mult mai complex decât precursorul.

Designerul de jocuri de la Bullfrog, Stuart Whyte, ne-a prezentat *Theme Park AG* cu ocazia unei vizite la redacție. Pe lângă numărul mai mare de bodegi și de vizitatori, ca și managementul ameliorat, echipa Bullfrog pune accent mai ales pe o campanie motivantă, care să-i dea de lucru jucătorului în mod constant, cu nenumărate misiuni și evenimente speciale integrate. Controlul simplu al predecesorului va fi însă menținut, în ciuda posibilităților mai complexe de amenajare a parcului.

- GEN Simulator economic
- PRODUCĂTOR Bullfrog
- DISTRIBUITOR Best Computers
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

WarCraft 3

Știri de pe Internet

Pe pagina web oficială a lui Blizzard (www.blizzard.com) au apărut informații noi referitoare la *WarCraft 3*. Nu se spune nimic despre termenul de apariție sau un eventual test beta public, dar găsim destule știri demne de trecerea în revistă, referitoare la caractere. Pe lângă oameni, orkși și demoni, vor exista nemorți și alte câteva grupări. Se preconizează conceperea unei a cincea rase la începutul anului viitor.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Blizzard
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2001



MechCommander 2

Elemente RPG într-un univers în timp real

În postura de comandant RT (real time), conduceți un grup mic de *Battlemech* în bătălii tactice. Fasa Interactive a organizat de această dată înfruntările într-o manieră mult mai complexă decât în jocul predecesor, care era deja destul de dificil. Cea mai importantă inovație ține de grafica 3D, bazată pe tehnologia lui *MechWarrior 4*. Acest lucru are efecte și în joc. Roboții de luptă înaintază mai încet dacă urcă pe un deal, iar din punctele mai înalte au o rază de acțiune și vedere mai bună. Piloții dvs. Mech au acum 25 de aptitudini, cu ajutorul cărora pot deveni de exemplu țințași, conferindu-li-se bonusuri de cercetaș sau expert al unui anumit tip de Mech.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Fasa Interactive
- DISTRIBUITOR Microsoft
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



BĂIEȚI DINTR-O BUGATĂ Grafica impresionantă se bazează pe cea a lui *MechWarrior 4*.

Stronghold

Age of Empires se întâlnește cu Sim City

Cu toate că *Stronghold* se află în banca RTS-urilor, cuprinde și elemente din *SimCity* sau *Cesar 3*. În Evul Mediu trebuie să construiți o cetate, pe care apoi o apărați de agresori. Un rol central îl dețin managementul resurselor, construirea bazei și mulțumirea locuitorilor dvs. Aceasta din urmă, de exemplu, e puternic influențată de politica impozitelor.

- GEN Strategie
- PRODUCĂTOR Gathering of Developers
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2001

Heroes of Might & Magic

Eroii adevărați trăiesc veșnic

Croniclele din jurul puterii și magiei cuprind patru părți impresionate, în centrul cărora se află eroul Tarnum. Îl veți însoți pe acesta într-o cruciadă împotriva răului, de-a lungul a opt misiuni interdependente. Acestea nu par cu nimic deosebite de produsele anterioare, datorită engine-ului preluat fără nici o modificare.

Cronicles se va vinde cu un preț redus, 22\$ pentru fiecare parte.

- GEN Strategie
- PRODUCĂTOR New World Computing
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE februarie 2001



DEASUPRA NORILOR Printre noile setări grafice se găsesc și astfel de nivele la înălțime.

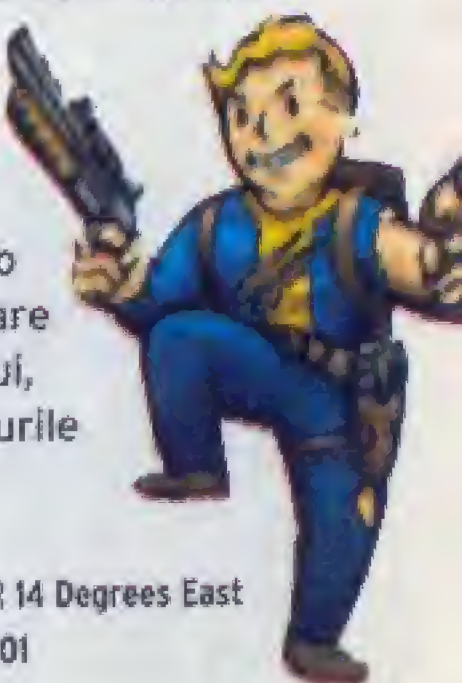


Fallout Tactics

Pe chat cu echipa de producători

Producătorul Chris Taylor s-a expus în chat room tirului întrebărilor fanilor. Aceștia au putut astfel afla că jocul va fi începutul unei serii tactice de proporții, în stilul lui *Jagged Alliance*. Dacă aceasta va căpăta într-adevăr dimensiunile unei serii o va hotărî cifra de vânzare a primei părți a TBS-ului, care se bazează pe jocurile RPG *Fallout*.

- GEN Strategie
- PRODUCĂTOR 14 Degrees East
- TERMEN DE APARIȚIE martie 2001



Earth and Beyond

Westwood lucrează la un RPG online.

Într-o cămăruță ascunsă, Westwood afirmă că lucrează momentan la un gigantic RPG online, care se inspiră puternic din tematica *Star Wars* și se orientează din punct de vedere grafic după *Everquest*. Universul artificial cuprinde circa 200 de planete, iar jucătorul poate prelua rolul vânătorului de recompense, soldatului și multor alte figuri.

■ GEN Online-RPG ■ PRODUCĂTOR Westwood Studios
■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2001

Dinosaures

Pur și simplu nu dispar.

În adaptarea digitală a lui Disney, veți prelua rolul icunoscuiților eroi preistorici din film *Aladar*, Zini și Fliu, care vor parcurge 14 peisaje 3D. Trioul funcționează în teamwork. În timp ce, de exemplu, pteranodonul Fliu zboară peste o prăpastie, greoiul iguanodon Aladar are nevoie de o trecătoare solidă. Aptitudinile dinozaurilor se îmbunătățesc prin utilizare repetată, ceea ce conferă jocului de aventură și o adiere de RPG. Vă vom prezenta testul în numărul următor.

■ GEN Acțiune-Aventură ■ PRODUCĂTOR Ubi Soft
■ DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000

Simon the Sorcerer 3D

Ucenicul vrăjitor întârzie.

Așteptarea versiunii de testare a Aventurii 3D a lui Simon a devenit o partidă de tocit nervii. Termenele stabilite de lansare a goldmasterului au fost amânate în ultima clipă. În ultima secundă, înainte de închiderea ediției, am primit totuși

vestea despre masterul final. Împreună cu toți prietenii aventurilor așteptăm luna următoare.

■ GEN Adventure
■ PRODUCĂTOR Headfirst
■ DISTRIBUITOR Monosit
■ TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2001



SIMON SUPĂRATUL. Anunțurile lui Hasbro despre termenele masterelor și amânările 3D adventure-ului se schimbau aproape din oră în oră. Cu ediția următoare a revistei va sosi și acest moment.

Runaway

Șarmul unui globetrotter

În timp ce combatanții graficii tridimensionale încă se lamentează în privința acestei tehnici aplicate la *Monkey Island 4*, spaniolii de la Pendulo dezvoltă un joc de aventură în exclusivitate 2D și cu un stil comic. Jocul apelează la aceleași mijloace umoristice utilizate și de colegul de gen de la Lucas Arts. Jucătorul va controla un tip blond, încă

necunoscut, prin peisajul cu rezoluție mare a jocului care încearcă să scape viu din ghearele mafiei cu o grămadă de bani. Alături de el o veți regăsi pe obligatoria însoțitoare, sub forma unei dansatoare.

Vă așteaptă dialoguri vaste cu peste 40 de personaje. Pe lângă soluționarea misterelor, jucătorul se poate întinde liniștit în fotoliu pentru a savura cele 30 de minute de secvențe intermediare.

■ GEN Adventure ■ PRODUCĂTOR Pendulo Studios
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



■ FRUMUȘETE DIN BENZI DESENATE
Eroina ar putea proveni și de pe masa de desen a lui Disney.

Eurotour Cycling

Pe urmele celor mai mari cicliști ai lumii

Interesul crescând față de ciclism nu putea lăsa indiferentă lumea business-ului jocurilor PC. Primul manager de ciclism se apropie de start. Jucătorul preia rolul liderului de echipă, se ocupă de toate problemele acesteia (cazare, promovare, tabere de antrenament) și identifică talente noi. Rezultatul curselor îl puteți influența cu opțiunea arcade, urcând personal pe șaua bicicletei. Dacă preferați să-i lăsați pe alții să pedaleze, expresia facială a profesioniștilor dvs. vă va releva condiția fizică a acestora, putând eventual opta pentru o altă strategie. Engine-ul 3D nu produce deocamdată o impresie întru totul selectă, dar stăpânește efecte uzuale cum sunt cele meteo.

- GEN Manager de ciclism
- PRODUCĂTOR Dinamic Multimedia
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



PRIN LINIA DE SOSIRE Puteți interveni în sprintul final fie prin intermediul indicațiilor, fie prin modul arcade, unde pedalați și dvs.

Ballistics

Cursa finală prin tunel

Pământul anului 2090, în mod excepțional, nu se află în criză. Toate problemele sunt rezolvate, iar locuitorii gustă curse de viteze futuristice. Acestea nu se desfășoară pe piste obișnuite, ci în sisteme de tuneluri special amenajate. Vehiculele se deplasează opțional pe „sol”, unde traseul fix asigură orientarea necesară, sau în aer, cu viteze supersonice, amenințați însă de coliziuni în forță cu fiecare perete. Primele screenshoturi promit o grafică impresionantă. Aceasta este realizată prin motorul grafic propriu al echipei suedeze de programatori Grim, denumit Diesel, ce obține performanțe maxime chiar și din cele mai noi plăci GeForce. Meniul include tehnologii exotice, cum ar fi Cube Environment și Dot-Product3 Bump Mapping.

- GEN Curse/Acțiune
- PRODUCĂTOR Grim
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.I/2001



WIPEOUT VĂ SALUTĂ Traseele curselor nu reclamă numai reacții fulgerătoare, ci și un bun simț de orientare.

STCC 2

Cursa infernală în versiune scandinavă



CU TABLA ȘIFONATĂ Modelul de avarii al mașinilor originale, foarte precis, se numără din punct de vedere grafic printre cele mai bune.

Jucătorii suedezi au exultat anul trecut o dată cu *Swedish Touring Car Championship*, care a simulat riguros campionatul suedez cu același nume. Datorită lui Electronic Arts, urmașul apare și în alte țări. Jucătorul alege dintre zece bolizi, de la Audi până la Volvo, echipele și piloții „originali”, gonind-o apoi peste cele șase piste originale sau pe cele două piste bonus. Pentru a extrage maximum de performanță din bolizii dvs., puteți opera setări cum ar fi presiunea pneurilor, schimbătorul de viteză sau suspensii. Ca bonus mai primiți și un campionat Stock Car complet, unde vă puteți face de cap cu Chevroleturi scoase de la fiare vechi. Grafica ține pasul cu concurența, fapt de care vă puteți convinge consultând versiunea demo de pe CD-ROM-ul nostru.

- GEN Simulator curse
- PRODUCĂTOR Digital Illusions
- DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE februarie 2001



WATERWORLD Aquanox realizează peisajele subacvatice cu ajutorul unui motor grafic propriu. Până la lansare au mai rămas de finisat misiunile și sistemele de arme.

Aquanox

Când nu se-ascundea nimic, deși tot era ascuns

Noul screenshot al aventurii produse de Massive, *Aquanox*, inițial *Aqua*, ne relevă o splendoare subacvatică pastelată, în locul unui albastru monoton. Lumea submarină cu abisuri amețitoare e plină de construcții impresionante și creaturi grațioase, care par numai bune de pescuit, grație animației finisate. Momentan, programatorii echilibrează sistemele de armament, dintre care unele sunt convenționale, existând însă și trăsnete mortiere subacvatice.

- GEN Simulator submarine
- PRODUCĂTOR Massive
- TERMEN DE APARIȚIE iunie 2001

World War 2 Online

Lansarea beta testului

Proiectul lui Cornered Rat Software prinde contur. În beta test se finisează fizica și modelul de avarii. Pe lângă două blindate și trei avioane, sunt testați acum și infanteriștii. În jocul final, fanii simulatoarelor și shooterelor vor repurta bătălia din cel de-al doilea război mondial în rolul unui pilot, căpitan, comandant de blindate sau infanterist. Apelând www.ww2online.com puteți afla mai multe informații.

- GEN Online-Simulation
- PRODUCĂTOR Cornered Rat Software
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2001



ZBOR ÎN PICAJ Când Me-109 începe atacul, soarta infanteriei este pecetluită.

Eurofighter: Typhoon

Realismul și satisfacția nu se exclud neapărat



FOC DE VOIE Fanii acțiunii își vor satisface pe deplin înclinația spre shootere, fără a studia mai întâi manualul de utilizare.

Eurofighter: Typhoon ține să devină cel mai realist simulator de zbor al tuturor timpurilor. În același timp, producătorii doresc să atragă începătorii prin intermediul controlului simplu și prin elemente tipice ale genului, cum ar fi managementul pilotului. „Eu nu aș caracteriza *Eurofighter: Typhoon* ca fiind un simulator hardcore. Dorim să găsim amestecul potrivit dintre realism și divertisment”, declară coordonatorul de proiect, Don Whiteford.

- GEN Simulator ■ PRODUCĂTOR Rage Software
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

War Birds 3

O grafică puternic îmbunătățită

In timp ce comunitatea jucătorilor online așteaptă testul beta public, planificat pentru decembrie, producătorii lucrează sârguincioși la noul motor grafic. Modelul fizic și codul multiplayer provin din *War Birds 2*. Programatorii se vor ocupa de alte elemente și de tuningul final numai după ce renovarea grafică va fi încheiată.

- GEN Online-Simulation ■ PRODUCĂTOR IEN
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



ZBOR ORB Chiar dacă, în comparație cu predecesorul, grafica este mult ameliorată, nu ține încă pasul cu simulatoarele single player.

PE ȘLEAU



Se pare că vremurile în care specialiștii din California provocau strigăte de bucurie cu plăcile lor Voodoo țin de domeniul trecutului.

3dfx iese din competiție!

Andrei Ritok-Schotsch

Redactor

Hey, maybe we could use it for games!" cu acest text se încheiau spoturile publicitare care cu un an și jumătate în urmă prezentau chipul Voodoo 3. Cu actualele sale chipuri VSA 100, 3dfx părăsește însă calea care trebuia să ducă spre lumea jocurilor viitorului. Cu puțin timp în urmă, 3dfx a luat hotărârea de a nu mai scoate pe piață planificata placă Voodoo5 600 cu cele patru chipuri ale sale care prelucrau în paralel datele stocate în cei 128 Mbyte. 3dfx s-a decis pentru a da

3dfx nu mai produce plăci grafice - Voodoo5 6000 e mort!

în licență produsul unei filiale. E mare păcat căci unii jucători și-ar fi înnoțit cu siguranță PC-ul cu această placă păcătos de

scumpă. Ce s-a întâmplat însă mai exact? Se pare că cei de la 3dfx au realizat că acest proiect a înghițit până la ora actuală prea mulți bani. Din cauza mai multor defecțiuni, producția s-a amânat continuu - și a devenit tot mai costisitoare. Prin urmare, dacă cartoful e prea fierbinte îl aruncă. Imediat după această hotărâre, 3dfx s-a decis să nu mai producă pe viitor plăci grafice decât în serii speciale și limitate. Fabrica de plăci din Mexico este dată spre vânzare din cauza cheltuielilor prea mari și în viitor chipurile grafice se vor livra firmelor de asamblare specializate din Mexico sau din Taiwan. Nu se poate însă ști încă nimic despre eventualii producători care doresc să implanteze chipurile 3dfx pe plăcile lor grafice, mai ales după o lăncezeală atât de lungă. Nu ne rămâne decât să așteptăm și să vedem cine va avea curajul să o facă.

Tastatura campionului mondial

Keybo.de construiește o tastatură superioară cu design Schumacher

Până la ora actuală, firma Keybo.de a conceput fankeyboard-uri doar pentru diferite cluburi de fotbal. Pe lângă tastaturile colorate realizate pentru fanii lui Borussia Dortmund, Herta BSC, FC Nürnberg și SV Hamburg, acum se poate cumpăra și tastatura Michael Schumacher cu layoutul unui campion mondial. Ca bază, Keybo.de apelează la tastaturile Professional Line ale firmei Cherry. Varianta standard, în gri deschis, costă 35\$. Tastaturile Keybo.de au prețul de 43\$.

■ PRODUCĂTOR Keybo.de ■ www.keybo.de

■ OLE!

Tastaturile Cherry produse de firma Keybo.de au culorile diferitelor cluburi de fotbal.



www.michael-schumacher.de

Vibrații de Gamepad

Gamepad-ul ThrustMaster știe ForceFeedback

De Crăciun, ThrustMaster scoate pe piață un GamePad nou-nouț. Gamepad-ul FireStorm Dual Power beneficiază de motorașe încorporate, care cu suportul corespunzător al jocurilor sprijină cunoscuta funcție de vibrație ForceFeedback. Prin urmare, în *Need For Speed: Porsche* veți simți trepidațiile motorului și frânările bruște. Pentru a nu întâmpina probleme de control, FireStorm are 13 butoane de foc, o manșă de control digitală și două mini-joystick-uri analogice. Prin software-ul ThrustMapper3 puteți testa efectele ForceFeedback și puteți configura butoanele de foc cu comenzi de tastatură. Cu mini-stick-urile analogice puteți emula în jocuri și mișcările mouse-ului, ceea ce se dovedește foarte util mai ales în jocurile de acțiune. Gamepad-ul FireStorm se poate cumpăra încă de la începutul lui noiembrie și costă 40\$.

■ PRODUCĂTOR ThrustMaster ■ www.thrustmaster.com



■ EFECTE PUTERNICE

Gamepad-ul FireStorm Dual Power dispune de două motorașe, prin care poate realiza efectul ForceFeedback în diferite jocuri.

Polizor

Salvează CD-urile și DVD-urile zgâriate



■ MAISTRU POLIZOR

Prin tehnica sa fină și uniformă de polizare, GameDoctor-ul vă poate salva CD-urile și DVD-urile afectate.

Este foarte neplăcut ca un CD original cu jocuri să fie nelecturabil din cauza zgârieturilor. Cu noul GameDoctor puteți repara CD-uri și chiar DVD-uri cu zgârieturi nu foarte dramatice. Aparatul polizează o cantitate infimă a suprafeței purtătorului de date. După aceasta, veți prelucra discul cu materialul textil inclus și iată că arată și funcționează ca unul nou. GameDoctor-ul nu poate face nimic în cazul zgârieturilor profunde sau la discuri îndoit datorită temperaturii ridicate. Cu 66\$ vă puteți asigura păstrarea discurilor cu jocurile preferate.

■ PRODUCĂTOR KMS
■ www.gamedoctor.de

Planetside

Un shooter online al creatorilor lui Everquest



BUGGY DE LUPTĂ Gladiatorii lui Planetside se pot prinde în lupta online și la volanul unui buggy de teren.

Specialiștii online americani de la Verant muncesc, nu se joacă. În timp ce o parte a producătorilor realizează continuarea lui Everquest, o altă parte verifică elementele RPG ale universului Star Wars, iar un al treilea departament se ocupă de primul joc de acțiune 3D de tipul massively multiplayer: Planetside. Până la 3.500 de prieteni ai shooterelor își vor putea face de cap pe un singur server al first person shooterului. Aici va fi nevoie de mai mult decât de un rapid deget arătător. Ca în Deus Ex, punctele de caracter vor îmbunătăți aptitudinile eroilor. În ceea ce privește sistemul de luptă, Verant se orientează puternic după Tribes 2; în locul unor Death-Match-uri de tip fiecare-contra-contra, se vor organiza atacuri asupra bazelor și mari confruntări pe câmpul de luptă.

■ GEN Online-Action ■ PRODUCĂTOR Verant
■ DISTRIBUTOR Sony ■ TERMEN DE APARIȚIE Sfârșitul anului 2001

Majestic Online

Subiecte de paranoia de la Electronic Arts

In aventura online Majestic, jucătorii primesc prin Internet, fax, telefon și chat indicii despre o conspirație fictivă, ceva în stilul X-files. Îndată ce ați introdus adresa de mail într-un sistem asemănător cu ICQ, vă invadează primele mistere. De exemplu, participanții primesc o știre scurtă, indicându-le un website de firmă fictivă, ce conține o parolă codată, iar aceasta, la rândul ei, face posibilă accesarea unei mailbox. Comunicarea o preiau pe de o parte ghizi umani, pe de altă parte sisteme inteligente de dialog. Ambițiosul proiect multimedia se lansează deocamdată doar în SUA. Pentru noi, e într-adevăr o chestiune de perspectivă.



LOOK WHO'S TALKING? Prin Internet, utilizatorii recepționează o conversație mediată de webcam-uri.

■ GEN Online-Adventure
■ PRODUCĂTOR Electronic Arts
■ DISTRIBUTOR Best Computers
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

Sfârșitul lui Shiny?

Dave Parry cochetează cu concedierea

Băieților din însorita Californie le reușesc uneori jocuri inovative, chiar superbe, la capătul a lungi și costisitoare perioade de producție. Doar că, de regulă, nu știu să le și vândă. Producătorul Shiny nu a putut vinde din jocul de acțiune Messiah decât 30.000 de exemplare pe tot mapamondul, ceea ce înseamnă un mega-eșec. Acum circulă zvonuri potrivit cărora cel puțin trei pătrimi din angajați vor fi concediați, dacă Sacrifice nu va reperta un succes covârșitor. RTS-ul pare excelent; puteți citi testul la pagina 84. Ar fi păcat să se prăpădească firma care i-a conceput cândva pe legendarul Earthworm Jim și trio-ul infernal MDK.



RAYMAN DESIGNER

Rayman Designer reprezintă a doua parte a aventurilor lui Rayman. Explorați 24 de noi nivele ale acestui joc unic. Folosiți editorul de nivele cu care a fost creat jocul original pentru a vă face propriul joc. Și aici macar nu aveți nevoie de jocul original.



RAYMAN GOLD

Celebru joc original Rayman plus 24 noi nivele, acces internet și facilități pentru a-ți crea propriile nivele. Indiferent ce ești un fan al lui Rayman ori doar un nou venit în lumea nebună a acestuia, colecția Rayman Gold îți oferă aceeași satisfacție.

Topul cititorilor PC Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.

1

C&C: RED ALERT 2
(Westwood/Best Computers)
ZĂPADĂ SE GERNE-NGET Termometrul indică minus 20 de grade. Rușii și aliații vestici se bombardează în Siberia cu mingi de zăpadă. Sărbători fericite!

NOU
Luna trecută: -

2

DIABLO 2
(Blizzard/Monosit)
CÂNDVA, pentru a învinge diavolul, de Sus veneau arhangheli. În zilele noastre, trebuie să ne ocupăm și de asta personal.

Luna trecută: 2

3

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
(BioWare/Best Computers)
FERICE DE VOI, RPG-ISTILOR! Potrivit afirmațiilor lui BioWare, va exista cel puțin un add-on.

NOU
Luna trecută: -

4

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
(Ensemble Studios/Microsoft probabil Tornado?????)
O, BRAD FRUMOS, ce păcat că am nevoie de lemnul tău pentru o palisadă... Nu le pot îngădui smintiților cuceritori să ne strice sărbătorile.

Luna trecută: 4

5

SUDDEN STRIKE
(Fireglow/CDV)
CUM SĂ TE ÎNTÂMPINI? Cum te pot învinge? Iată ce îți preocupă pe strategii acestui joc.

Luna trecută: 2

6

THE SIMS: LIVIN' IT LARGE
(Maxis/Best Computers)
SILENT NIGHT? Nicidcum! Simșii adevărați își încep activitatea abia la ore târzii, pentru o carieră de organizator de chefuri.

Luna trecută: 5

7

THE SIMS
(Maxis/Best Computers)
COPII, GRĂBIȚI-VĂ să ajungeți la timp la școală, altfel veți simți joarda și rigorile academiei militare.

Luna trecută: 6

8

UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Monosit)
DE SĂRBĂTORI S-A PLANIFICAT modul „Gingerbread”, în care jucătorii se luptă cu prăjiturile.

Luna trecută: 8

9

AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
A RĂSĂRIT UN TRANDAFIR... Sau un cai? În fine, pe aceștia stau cavaleri care spulberă orice adversar.

Luna trecută: 4

10

FIFA 2001
(EA Sports/Best Computers)
ÎN FIECARE AN MAI APARE câte o variantă fără control liber configurabil. De nervi, îți vine să muști din pomul de Crăciun.

NOU
Luna trecută: -

11

9

RCT: LOOPY LANDSCAPES
(Chris Sawyer/Monosit)

12

10

STAR TREK: VOYAGER - EF
(Raven/Monosit)

13

7

GRAND PRIX 3
(MicroProse/Monosit)

14

15

NHL 2001
(EA Sports/Best Computers)

15

-

MONKEY ISLAND 4
(LucasArts/Best Computers)

16

11

HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Monosit)

17

16

DEUS EX
(Ion Storm/Monosit)

18

-

RUNE
(Humän Head/Take 2)

19

12

CULTURES
(Funatics/THQ)

20

14

HEAVY METAL F.A.K.K. 2
(Ritual/Take 2)

7

11

Loc

Modificarea față de luna trecută

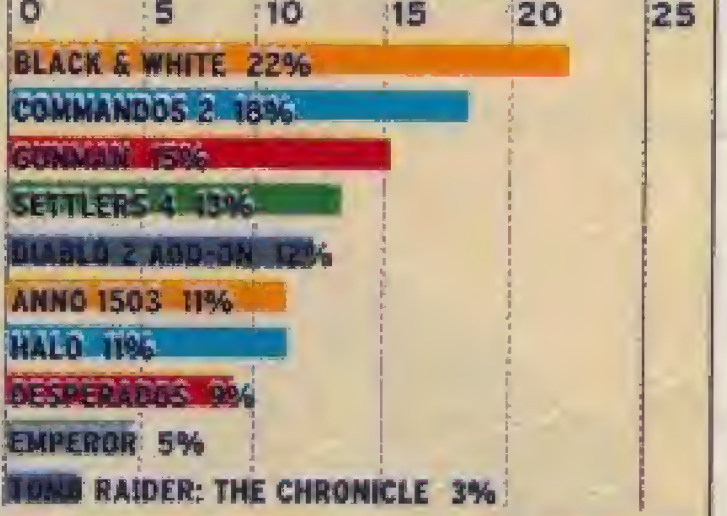
Locul din luna precedentă

In urcare

Neschimbat

In coborâre

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games



MAI DUREAZĂ Lungimea bărbii corespunde cu perioada de așteptare a lui Black & White.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - DIABLO 2
- 2 - NEED FOR SPEED: PORSCHE
- 3 ▲ 4 AGE OF EMPIRES 2
- 4 NOU RED ALERT 2
- 5 NOU FIFA 2000
- 6 NOU GRAND PRIX 3
- 7 ▲ 8 DEUS EX
- 8 NOU CULTURES
- 9 NOU KISS: PSICHO CIRCUS
- 10 NOU CARMAGEDON TDR 2000

TOP 10 DEUTSCHLAND

- 1 -1 C&C: RED ALERT 2
- 2 ▲ 3 FIFA 2001
- 3 NOU ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- 4 -4 AGE OF EMPIRES
- 5 ▼ 3 BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
- 6 ▲ 13 PULLERARM
- 7 ▼ 6 MOORHUHN 2
- 8 ▲ 9 THE SIMS: LIVIN' IT LARGE
- 9 ▼ 7 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 10 ▼ 8 SUDDEN STRIKE

TOP 10 UK

- 1 NOU CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01
- 2 ▼ 1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- 3 NOU C&C: RED ALERT 2
- 4 NOU FIFA 2000
- 5 NOU SUDDEN STRIKE
- 6 ▲ 7 THE SIMS
- 7 ▼ 3 THE SIMS: LIVIN' IT UP
- 8 ▼ 4 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 9 NOU COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
- 10 ▼ 2 BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

TOP 10 USA

- 1 ▲ 2 THE SIMS: LIVIN' LARGE
- 2 ▲ 8 ROLLERCOASTER TYCOON
- 3 -3 THE SIMS
- 4 ▼ 1 THE SIMS: LIVIN' LARGE
- 5 -5 ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
- 6 ▲ 14 UNREAL TOURNAMENT
- 7 NOU COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
- 8 ▼ 4 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 9 ▼ 6 DIABLO 2
- 10 NOU DEER HUNTER 4

Dacă doriți să participați și dvs. la topul jocurilor din România, scrieți-ne pe adresa: **Simion Bărnăuțiu, nr. 30, bl. Pb. 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. Bihor**, sau e-mail: **redactie@pcgames.ro**

Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

Lista de așteptare în decembrie

În fiecare lună găsiți în PC Games știri cu toate evenimentele importante și termenele de lansare.

■ SIRENA

Cu această doamnă frumoasă, un personaj din jocul de acțiune Giants, puteți să vă distrați pe cinste începând cu anul următor.



Lansările

Iunii

- Vi 01.12.** Și totuși, **JAGGED ALLIANCE** - *Unfinished Business* sosește.
- Vi 01.12.** **COLIN MCRAE RALLY 2** descinde în magazine, de peste munți și văi.
- Vi 01.12.** Furișați-vă până în magazine, pentru **DELTA FORCE 3**.
- Jo 07.12.** Începe sezonul de acțiune-adventure, cu **AIKENS ARTIFACT**.
- Vi 08.12.** Învățați să acționați tactic cu noul **PROJECT I.G.I.**
- Vi 08.12.** La **CHICKEN RUN** nu rămân doar curcile.
- Jo 14.12.** **NO ONE LIVES FOREVER** aducând nouă linie vestimentară în jocurile de acțiune.
- Jo 21.12.** **ALICE** clurue țara Minunilor, adică o poveste nu chiar pentru copii

Acțiune

Alice.....	decembrie 2000
Alone in the Dark 4	Trim. 1 2001
Blair Witch Project 3	ianuarie 2001
C&C: Renegade	Trim. 1 2001
Dragonriders of Pern	martie 2001
Dungeon Siege	Trim. 2 2001
Duke Nukem Forever	Trim. 2 2001
Evil Dead	aprilie 2001
Evil Twin	martie 2001
Operation Flashpoint	Trim. 1 2001
Galleon	martie 2001
Giants	Trim. 1 2001
Halo	Trim. 4 2001
Hidden & Dangerous 2	Trim. 3 2001
Loose Cannon	Trim. 1 2001
Mafia	martie 2001
Max Payne	Trim. 3 2001
Obi-Wan	Trim. 1 2001
Oni	martie 2001
Red Faction	mai 2001
Team Fortress 2	Trim. 2 2001
Yager	Trim. 4 2001

Aventura

Anachronox	Trim. 2 2001
Armalion	Trim. 4 2001
Diablo 2: Expansion Set	Trim. 2 2001
Divinity	Trim. 1 2001
Gothic	Trim. 1 2001
Myst 3: Exile	Trim. 1 2001
Neverwinter Nights	mai 2001
Planescape Torment 2	Trim. 3 2001
Pool of Radiance 2	Trim. 1 2001
Severance: Blade of Darkness	februarie 2000
Shadowbane	iunie 2001
Simon the Sorcerer 3D	decembrie 2000
Stonekeep 2	Trim. 3 2001
Stupid Invaders	ianuarie 2001
Summoner	aprilie 2001
The REAL Neverending Story	Trim. 1 2001
Road to El Dorado	decembrie 2000

Sport

Anstoß Action	Trim. 1 2001
F1 Racing Championship	februarie 2001
NBA Live 2001	ianuarie 2001
Need for Speed: Motor City	Trim. 1 2001
Pro Rally 2001	decembrie 2000
Williams F1 Team Racer	Trim. 1 2001
World Sports Cars	Trim. 2 2001

Simulatoare

Aquanox	Trim. 1 2001
B1 - The Dark Space	Trim. 1 2001
Comanche 4	Trim. 1 2001
Freelancer	Trim. 1 2001
IL-2 Sturmovik	Trim. 1 2001
I-War 2	Trim. 1 2001
Mechwarrior 4	ianuarie 2001
Silent Hunter 2	Trim. 1 2001

Strategie

Anno 1503	Trim. 2 2001
Black & White	februarie 2001
Call to Power 2	decembrie 2000
Commandos 2	martie 2001
Der Clou 2	Trim. 1 2001
Industrygiant 2	Trim. 1 2001
Patricians 2	decembrie 2000
Desperados	martie 2001
The Settlers 4	decembrie 2000
Empire Earth	Trim. 2 2001
Republic: The Revolution	Trim. 1 2001
Star Trek: Away Team	Trim. 1 2001
Three Kingdoms	Trim. 1 2001
Unborn	Trim. 1 2001
WarCraft 3	2001
Warrior Kings	Trim. 2 2001
Wiggles	Trim. 2 2001
ZZ	Trim. 1 2001



■ SALT CUANTIC

Empire Earth va aduce inovațiile necesare strategiei. Lansare în trimestrul doi al lui 2001



Champions League

Kevin Spacey primește Oscarul, Santana Grammy-ul, dar ce primesc EA Sports sau Blizzard? În 24 noiembrie a început o eră nouă, căci cu această dată s-au desemnat primii câștigători ai „Oscarului” european pentru jocuri. Ne-am tras la patru ace și am fost pentru dvs. la decernarea premiilor ETAINA în Berlin.

Limuzine mari, covoare roșii, bodiguarzi cât un dulap, echipe de reporteri curioși, smochinguri și rochii lungi de seară, proiecții spectaculoase de lumină, pe scenă formația Cultured Pearls (Sugar Sugar Honey) - astfel de scene puteau să aibă loc la fel de bine și la Hollywood sau la MTV Music Awards. Însă noi ne aflăm în legendarul cinematograf International din Berlinul de Est (acolo unde pe

vremuri Erich Honnecker și tovarășii săi puneau de câte o distracție pe vremea Zdului). Aici, la sfârșitul lui noiembrie s-au întâlnit mai bine de 500 de invitați, pentru a participa la prima decernare a „Oscarului” european de jocuri numit ETAINA, Electronic Entertainment Award. Moderatorii acestei premiere au fost VIVA - lady Nova Meierhenrich și vedeta adolescentelor, englezul Scott Mills.



■ **UN TIP DIABOLIC**
Jens Schäfer de la Havas prezintă cu mândrie ETAINA pentru Diablo 2 cel mai bun RPG al anului 2000.

■ **THE AUDIENCE IS LISTENING**
Cinematograful International a fost arhiplin.



■ **PREMIERĂ**
Renumitul cinematograful International de pe Calea Karl Marx din estul Berlinului a fost scena primei decernări ETAINA.

■ **AM CÂȘTIGAT!**
Fericii câștigători nu au fost copleșiți doar de laude ci și de confetti strălucitoare.

Câștigătorii

Jocurile PC conduc: aceștia sunt câștigătorii celor 16 categorii!

- CEL MAI BUN JOC ACTION
Deus Ex (PC)
- CEL MAI BUN ADVENTURE
Perfect Dark (N64)
- CEL MAI BUN PERSONAJ PRINCIPAL
Pikachu aus Pokémon (Game Boy Color)
- CEL MAI BUN JOC ACTION
Dead or Alive 2 (PlayStation 2/Dreamcast)
- CEA MAI BUNĂ MUZICĂ
Gran Turismo 2 (PlayStation)
- CEA MAI BUNĂ GRAFICĂ
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- CEL MAI BUN JOC ON-LINE
Everquest (PC)
- CEL MAI BUN JOC DE CURSE
Colin McRae Rally 2.0 (PC/PlayStation)
- CEL MAI BUN RPG
Diablo 2 (PC)
- CEL MAI BUN SIMULATOR
Gunship (PC)
- CELE MAI BUNE EFECTE AUDIO
Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)
- CEL MAI BUN JOC DE SPORT
ISS Pro Evolution (PlayStation)
- CEL MAI BUN STORY
Final Fantasy VIII (PlayStation)
- CEL MAI BUN JOC DE STRATEGIE
Age of Empires 2 (PC)
- CEL MAI BUN JOC INOVATIV - DESIGN
The Sims (PC)
- CEL MAI BUN JOC
Deus Ex (PC)

Pe viitor ETAINA se va decerna anual. Ca top-favorit pentru categoria „cel mai bun joc” al anului 2001 încă de pe acum se preconizează a fi Black & White.

În 16 categorii, juriul (format din redactorii șefi ai marilor reviste de jocuri din Europa, printre care și PC Games) au selectat câte cinci nominalizări. După ore întregi de dezbateri nelipsite de conflicte a fost ales câștigătorul final.

Tensiunea din sală s-a putut simți încă de la început, căci până la deschiderea pe scenă a plicurilor sigilate, premiile erau cunoscuți doar de membrii juriului. În mod surprinzător, trofeul pentru cel mai bun joc a fost acordat lui Ion Storm și Eidos: hitul de acțiune a lui Warren Spector, *Deus Ex*, s-a impus cu un avantaj foarte mic în fața concurenților PC ca *The Sims* sau *Diablo 2*. În același timp, *Deus Ex* a încasat și premiul ETAINA în categoria „Cel mai bun joc de acțiune”. Dacă, după o privire aruncată asupra celor 16 câștigători sunteți de părere, că *Baldur's Gate 2* ar fi meritat mai mult decât *Diablo 2*

să câștige premiul pentru cel mai bun RPG, trebuie să menționăm, că nu au putut fi luate în considerare decât jocurile care au apărut pe piață până cel târziu în septembrie 2000.

La party-ul de încheiere se făceau deja primele pariuri, cine ar putea duce acasă anul viitor trofee: Peter Molyneux pentru *Black & White*? Frații Perez de la Pyro Studios pentru potențialul lor hit de tactică *Commandos 2*? Dacă *Sunflowers (Anno 1503)*, *Massive (Aquinox)* sau *Spelbound (Desperados)* se țin de termene, atunci trebuie să ne așteptăm din nou la mari surprize.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch

Invitați

Un mic extras din lunga listă a oaspeților:

3dfx, Activision, Acclaim, Alternate, Amazon, AMD, AOL, Ascaron, ATI, Blue Byte, CDV, Codemasters, Crave, Disney Interactive, Ebay, Eidos, Electronic Arts (Westwood, Maxis, EA Sports), Elsa, Empire, Gameplay, Guillemot, Hasbro Interactive (MicroProse), Havas Interactive (Blizzard, Sierra), Heart-Line, Infogrames, Ikarion, Innonics, Interact, JoWood, Koch Media, Konami, Lego Media, Lycos, Massive Development, Mattel Interactive, Microsoft, MTV, neo Software, Phenomedia, Nintendo, Pro Sieben, Ravensburger Interactive, RTL 2, Sega, Software 2000, Sony, Square Europe, Sunflowers, Swing! Entertainment, Take 2 Interactive, Terratools, TerraTec, THQ, T-Online, Trinode, Ubi Soft, Virgin Interactive, Yager Development, Yahoo Deutschland uvm.

■ **LA DUEL!**

Pistolarul Cooper își ține permanent mâna lângă pistol, pentru că în Desperados răufăcătorii așteaptă după fiecare colț.

Șase colturi pentru orice situație

- PRODUCĂTOR Spellbound
- DISTRIBUTOR Monolith
- TERMEN DE APARIȚIE PRI VĂZUI
martie 2001
- PRIMA IMPRESIE Foarte bună

Commandos. Desperados. Numele sună foarte asemănător, ca de altfel apar și jocurile, la prima impresie. Cu diferența că Wild West e în Desperados și mai sălbatic decât îl știm din westernuri. În reportajul nostru exclusiv veți afla prin ce mijloace tactice îl va aborda eroul nostru pe superrăufăcătorul El Diablo.

Doc se află la mare ananghie. A căzut într-o cursă infamă și acum îl paște spânzurătoarea. Cu ștreangul în jurul gâtului, își așteaptă execuția pe eșafodul improvizat în fața unei dugheni din Vestul Sălbatic. Șeriful tocmai s-a convins de starea perfectă de funcționare a mașinăriei de linșare. În mod normal, într-o situație atât de disperată își face apariția un supererou, care taie frânghia cu un foc precis, urcă grăsuțul doctor pe

cal și dispare într-un nor de praf împreună cu acesta. Însă John Cooper și colegii săi nu vor reuși atât de ușor cum a făcut-o Clint Eastwood în Duzina Murdară; pistolarii așteaptă ascunși pe acoperișuri și-n balcoane. Cum vor reuși totuși, Cooper și colegii săi, ce se va întâmpla cu El Diablo, nemernicul la superlativ, de ce este implicat în afaceri necurate bosul societății de cale ferată, chipurile estorcată de hoți, și de ce Cooper

Echipa dvs. de șase inși, gravitând în jurul eroului Cooper, îl vânează pe El Diablo și pe adeptii săi în sud-vestul Statelor Unite.



PLOIE DE STELE Steluțele de deasupra unui adversar paralizat ne spun când își va reveni acesta. Între timp, îl puteți lega și părăsiți câmpul vizual al adversarilor.

este căutat prin mandat pentru o crimă pe care nu a comis-o - toate acestea fac parte dintr-o poveste lungă. Epopeea cuprinde 25 de capitole impozante și nu se zgârcește de loc cu acele scene

impresionante pe care le cunoaștem din westernurile clasice: canioane cu priveliști amețitoare, vapoare imense cu aburi, cartofori înrăiți, orașele adormite, mine de aur râvnite, toate acestea înconjurate

de o atmosferă care mustește de plumbi.

Peisajele din Desperados, desprinse parcă din Karl May, constituie cadrul unei conspirații întunecate care ia naștere la scurt timp după încheierea războiului civil din America. Însă vânătorul de recompense John Cooper nu are doar șarmul și istețimea unui Han Solo, ci și cel mai nervos deget arător de dincoace de Munții Stâncoși, căruia nu i-ar face față nici chiar Lucky Luke. Împreună cu echipa compusă din cinci temerari - doctorul, jucătoarea de poker Kate, Sam, expert în explozibile, firava chinezoaică Mia și un mexican zdravăn ca un grizzly, pe nume Sanchez - îl veți vâna pe El Diablo și banda sa de-a lungul și de-a latul Statelor Unite. Pe drum trebuie eliberați din închisoare informatori importanți, trebuie traversate trecători strâmte și trebuie spionate bazele inamice. Faptul că echipa este înarmată până-n dinți cu revolvere, puști și batoane de dinamită constituie o slabă consolare, având în vedere

1 Misiunea lui Cooper și Sam începe aici. Furișarea în sat pe neobservate constituie deja o sarcină fascinantă.

3 În salon se află o trupă de cowboys înarmați, care nu se abțin să-i sară în ajutor șerifului.

4 Un butol de TNT. Sam poate semăna cu acesta puțină derută, creându-și astfel ocazia pentru acțiunea de salvare.

6 Aici doctorul se află într-o situație dificilă. Cooper și Sam trebuie să-l scoată din bucluc.

7 În sediul șerifului se găsește geanta lui Doc, de care are neapărat nevoie, înainte de a părăsi satul.

8 La sfârșit, întreaga echipă trebuie să evadeze cu ajutorul cailor înșeuși. Un job pe care doar Cooper îl poate rezolva.

2

2 Călugărul călare nu are voie să ajungă la spânzurătoare, căci altfel doctorul va da ortul popli.

5 Căruța doctorului este plină de substanțe chimice, cadru optim pentru butoiul capturat.

5

supremația numerică a inamicului; în majoritatea scenelor, adversarii mișună de colo-colo, sunt cu urechile ciulite și îi intrigă cel mai mic zgomot. Cu toate că armele de foc au avantajul că nu-și isprăvesc niciodată muniția, cota de reușită a tragerii depinde printre altele de distanță, de un dram de noroc și de condițiile de vizibilitate; noaptea, se țintește mai greu. Pe lângă aceasta, armele mai trebuiesc reîncărcate, or astfel de pauze pot fi fatale în unele situații. În cele din urmă, se mai poate întâmpla ca un revolver supraîncins să-și dea duhul, dacă trageți de mai multe ori cu el. Acest lucru îl va afecta mai ales pe Cooper, care poate împănă cu plumbi până la trei adversari în câteva clipe.

Ca în Commandos, este nevoie înainte de toate de deghizare și diversivune: o furișare precaută, folosirea iscusită a acoperii oferite de butoaie, copaci și garduri, eliminarea adversarilor cu metode silențioase, cum ar fi cuțitul, sfoara, lovituri cu pumnul și săgeți otrăvite expediate prin sarbacane - orice mijloc e bun, dacă nu atrage atenția. Orgiile nebune de foc sunt interzise și pentru motivul că nici un membru al echipei nu-și poate pierde viața, iar civilii făcuți sită fie și din greșeală nu constituie o

Cine este Spellbound?



Spellbound

La Spellbound lucrează mulți producători cunoscuți din Germania, dar firma este încă relativ tânără. Spellbound Entertainment își are reședința în Kehl pe Rin, la granița dintre Germania și Franța, la un kilometru de Strasbourg. Echipa este formată din reprezentanți ai ambelor națiuni. Spellbound a devenit cunoscută prin TBS-ul *Parry Rhoden - Operation Eastside* și prin simulatorul economic *Airline Tycoon*.



JOC DE CĂRȚI Pe mini-hartă, adversarii și prietenii apar ca puncte diferite colorate. Sunt indicate și obiectele și zonele mai importante.

privești plăcută nici măcar în Vestul Sălbatic. Dacă acest lucru totuși se întâmplă, puteți să dați ceasul cu câteva ore înapoi, datorită salvărilor nelimitate.

Pe lângă deprinderi standard, ca alergatul, aplecatul, târâșul și călăritul, fiecare personaj dispune de aptitudini exclusive pentru a putea elimina adversarii sau pentru a le distra atenția. Sam, de

exemplu, se pricepe să manipuleze batoanele de dinamită, în timp ce frumoasa Kate își înnebunește orice adversar doar prin simpla apariție. Însă un lucru care a reușit o dată nu funcționează implicit de fiecare dată. Misiunile se joacă parțial în același loc, însă în faze sau momente diferite ale zilei, de exemplu înainte și după un atac al indienilor. Un exemplu: oglinda din poșeta lui Kate, care în mod normal poate fi utilizată pentru orbirea adversarului, nu e de nici un folos în umbră sau în întuneric. În afară de aceasta, Mr. Cooper nu dispune permanent de toți colegii săi. Cine activează cilindrii de vizualizare a adversarilor și patrulelor, analizându-i cu atenție, va recunoaște unghiurile moarte și va utiliza ocaziile potrivite pentru a se

Împreună cu personajul principal, John Cooper, împotriva lui El Diablo și a adepților săi mai luptă încă cinci personaje.



John Cooper

Ca pistolar de super clasă și excelent călăreț, eroul este superior multor adversari. Elimină potrivnicii cu o lovitură precisă a pumnului, poartă cuțit și escaladează stânci și ziduri.

Kate O'Hara

Jucătoria de poker distrage atenția adversarilor prin simpla prezență fizică, îl orbește cu ajutorul oglinzii și cu o lovitură precisă sub centură le face șah-mat family planning-ul.

Sam

Expertul în explozibile se pricepe la dinamită și la butoaiele de TNT. Cu șerpi veninoși sperie caii și derutează adversarii.

Doc

La nevoie, Doctorul se ocupă de colegii răniți. Gazul îmbuteliat în sticlute îl ametește adversarii, iar un stetoscop îl ajută la deschiderea ușilor și a porților.

Sanchez

Mexicanul bine proporționat doboară nu numai uși, ci îndepărtează din cale și diferite alte obstacole - stânci, butoaie, persoane.

Mia

Mia este o chinezoaică suplă, însă cu multă experiență în artele marțiale, eliminând adversarii cu șuturi și lovituri precise și distrugând lăzi și uși. Arma specială: o sarbacană cu săgeți otrăvite.





SĂ FIE LUMINĂ Sursele de lumină cum ar fi focurile de tabără, lămpile sau făcliile măresc aria de vizibilitate a adversarilor, iar prin aceasta și cota de siguranță.

apropia. Pentru ca Desperados să nu degenereze într-un joc de hazard, comportamentul adversarilor poate fi prevăzut în funcție de îmbrăcăminte și de statură. Diferite calități cum ar fi curajul, inteligența, nervozitatea sau agresivitatea hotărăsc dacă un bandit o va lua la goană sau va ține piept unei confruntări. Pe lângă distanță, nivelul de alcoolemie și condiția fizică sunt factori importanți care îi condiționează precizia tirului. Din cele 30 de tipuri de adversari, unii pot fi mișcați din posturile lor cu mijloace ajutătoare, de exemplu niște cărți de joc.

Cine ține să rămână nerecunoscut trebuie să evite orice zgomot ce depășește pragul de 20 de decibeli, fapt destul de dificil, câtă vreme amortizorul nu a fost încă inventat. În timp ce furișatul precaut pe nisip sau iarbă abia dacă produce sunete, chiar și adversarii postați la distanțe mai mari vor recunoaște sunetele emise de Cooper când traversează cu calul un pod învechit. Trecerea unui tren sau sunetul unei cascade pot însă camufla zgomotele eroilor. Față de cazul câmpului vizual al adversarilor, în cazul zgomotului trebuie să vă bazați pe punctele de experiență. Veți afla pe pielea proprie la ce distanță se aude o pocnitură de bici, de pildă.

Prin specializarea echipei dvs. rezultă o sumedenie de tactici și de soluții posibile de ieșire din situație. Cooper poate de exemplu tăia curelele de șa, ceea ce va trânti repede la pământ un bandit care o ia călare. Deseori este nevoie de lucru în echipă; doctorul poate lega o sticlă de gaz de un balon, care e purtat apoi de vânt până la destinație, unde țintașul Cooper îl doboară la momentul potrivit. Dacă mai multe acțiuni trebuie să

Perspectiva lucrurilor

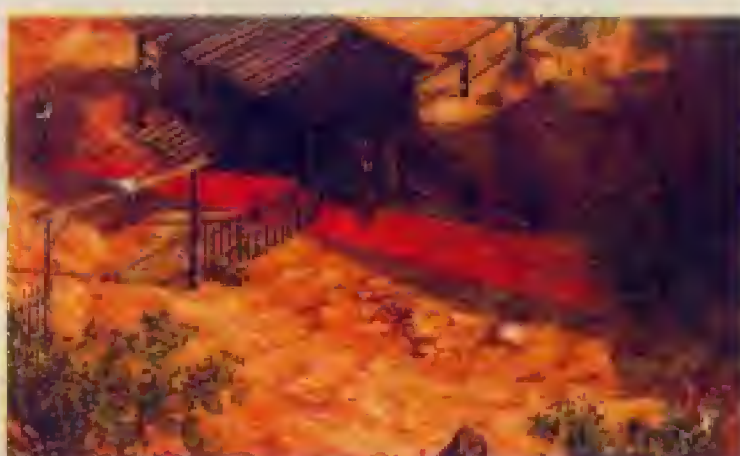
Câmpurile de vizibilitate ale adversarilor funcționează după un principiu asemănător lui *Commandos*. Culoare acestui câmp are un importanță hotărâtoare.



VERDE Nici un pericol. Până în clipa de față, adversarul nu a văzut și nu a auzit nimic suspect.



GALBEN Individul nu știe încă sigur despre ce sau despre cine este vorba.



ROȘU Prea târziu! Adversarul vă ia în urmărire sau își alarmează colegii.



ROZ La vederea damei, câmpurile vizuale sunt mai înguste și mai concentrate.

decurgă concomitent sau trebuie planificate cât mai exact, se recomandă Quick Actions. Prin acestea, se pot programa manevre care se activează ulterior printr-un clic de mouse, de exemplu figura A să alerge pentru derutare peste câmp, în timp ce figura B plasează dinamita, iar figura C se cațără pe peretele unei clădiri.

Desperados nu este un western oarecare, și asta nu doar din punct de vedere al jocului, ci și al graficii. În ciuda nevoilor minime de hardware (233 MHz, 64 Byte memorie), sunt prevăzute rezoluții

de până la 1.024x768. În locul unei funcții de zoom fără trepte, ca în *Commandos 1* și *2*, designerii de la Spellbound au prevăzut trei setări. "Dacă la o anumită rezoluție se acționează zoom-ul, fie că rezultă un ghiveci dezagreabil de pixeli, fie o imagine spălăcită, datorită anti-aliasing-ului, iar ambele cazuri ar fi dăunat graficii extrem de detaliate a lui *Desperados*, declară designerul Jean-Marc Haessig. Cu toate că engine-ul nostru activează un zoom fără trepte, se oprește exact în acel punct unde imaginea este perfectă, fără ca jucătorul să



PRIVIRE ROENTGEN La intrarea în clădiri, acoperișul și pereții devin transparenti, pentru a permite urmărirea acțiunii din interiorul clădirilor. Aici e vorba de sediul șerifului.



Creator
"Ideea de a produce un RTS în Vestul Sălbatic era un vis mai vechi de-al nostru. *Commandos* ne-a influențat într-un mod creativ, alături de *Jagged Alliance* sau *Metal Gear Solid*.

Jean-Marc Haessig, Game Designer

fie nevoit să se ocupe de acest detaliu." Cunoscătorii de westernuri spaghetti recunosc multe gaguri și aluzii, când este vorba de persoane, scene sau clădiri. "Bineînțeles, nu ne-am putut abține să integrăm elemente ale unor filme cunoscute, spune Jean-Marc Haessig, cum ar fi de exemplu mecanicul de locomotivă din *My Name is Nobody*, a cărui pauză pentru treburi fiziologice poate fi exploatată în propriile interese. Sau renumitul jaf al băncii din El Paso, din "Pentru un pumn de dolari" a lui Sergio Leone.

Cine apreciază *Desperados* doar după imaginile din joc, l-ar putea sintetiza ușor apreciindu-l drept "Commandos în Vestul Sălbatic". Bineînțeles, există elemente comune, începând cu perspectiva, trecând prin conurile vizuale ale adversarilor și până la componenții echipei puternic specializați. În comparație cu *Commandos*, *Desperados* va avea un grad de dificultate mult mai uman; una dintre diferențele principale o constituie faptul că misiunile nu sunt aliniate una după alta fără

Comparativ cu Commandos, gradul de dificultate crește mult mai lent, oferind și începătorilor RTS multe succese.



VINO CU MINE Prietenul nostru, robustul Sanchez, poate demonta tunul Gattling de pe turn și să-l poarte cu sine. Înainte însă, trebuie eliminați mexicanii.

legătură, ci urmează o linie rafinată a acțiunii, acompaniată de mici secvențe video. Figurile și scenariile sunt prelucrate până în cel mai mic detaliu. "Ideea de a produce un RTS în Vestului Sălbatic era de mult un vis de-al nostru, spune Jean-Marc Haessig în interviul pe care l-a acordat PC Games. *Commandos* ne-a influențat în mod creativ, alături de *Jagged Alliance* sau *Metal Gear Solid*. Încă de atunci ne-am jalonat ideile despre cum va trebui să arate jocul nostru. *Commandos* ne-a întărit convingerea că ne aflăm pe calea cea bună."

Într-adevăr, jocul se află deja de o bună bucată de vreme în faza de producție. Revista PC Games urmărește de mult timp evoluția acestui joc, care la început se numea *Death Valley*. Între timp s-au întâmplat foarte multe: "Am lucrat mult la personajele principale și la story, modificându-se astfel și titlul jocului, ne spune creatorul lui *Desperados*. Personajele sunt acum vânători de recompense și fiecare în parte a primit o biografie proprie, un trecut propriu. Toate figurile au fost remodelate și animațiile au fost din nou îmbunătățite. Am pus un accent mare și pe cele 24 minunate secvențe intermediare, deosebit de importante pentru atmosferă și nu în ultimul rând, pentru povestirea care acompaniază jocul. Suntem deosebit de mândri de comportamentul adversarilor, care a însemnat mai mult de un an de stoarcere a creierilor". Grație traseelor preprocesate, protagoniștii vor alege ruta ideală pentru a ajunge din punctul A la

punctul B. Producătorii sunt atât de siguri de reușita lor încât ar paria pe inteligența lor artificială și chiar pe - cităm - "un pumn de dolari".

Chiar dacă treceți în cele din urmă prin cele 25 de capitole, aventura lui *Desperados* încă nu ia sfârșit: Spellbound plănuiește să realizeze în mod regulat misiuni suplimentare (așa-numite web episodes) pentru download de pe Internet sau pentru a le publica pe CD-urile revistelor de specialitate. *Desperados* se îmbogățește astfel cu misiuni, figuri și funcții noi. Deocamdată însă, prietenii adevăraților RTS-uri trebuie să mai aibă răbdare până în martie 2001, pentru a testa în câte feluri se poate scoate din ștreang scâlfârliia doctorului amintit la început.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



MISSISSIPPI QUEEN Pe timpul nopții, în ceață, Cooper & Co. trebuie să se furișeze pe acest minunat vapor cu aburi.



PE ARIPILE VÂNTULUI Vânătoria de bandiți îl aduce pe Cooper și pe această plantație de bumbac din sud-vestul SUA.



GOLDFINGER Încărcătura de dinamită provoacă o năuceală de proporții în tabăra căutătorilor de aur.



Emigranți târzii

Iarna e un anotimp pentru Settlers: Veți avea în curând ocazia ca mii de omuleți să muncească spetindu-se pentru voi

■ PRODUCĂTOR Blue Byte ■ DISTRIBUITOR Blue Byte ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Ianuarie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

De ce această întârziere?

The Settlers 4 ocupa poziții superioare pe multe liste cu dorințe de Crăciun. Doar că, din politete față de neîmărații fanii și sfidând ispita financiară a afacerii de Crăciun, producătorul nu și-a permis lansarea unui joc care nu a fost încă testat.

Putea fi atât de frumos, cu fulgi mari de zăpadă afară, dumneavoastră în căminul călduros, având în față o ceașcă mare de ciocolată caldă, iar pe monitor să mișune romani, mayași și vikingi. Citiți în povestea noastră de iarnă de ce *The Settlers* va apărea doar la începutul lui 2001 și care sunt noutățile de care vă puteți bucura de pe acum.

Blue Byte Software „aduce la cunoștință că publicarea jocului

de simulare și strategie economică *The Settlers IV* se amână”. Așa se anunța în presă la jumătatea lui noiembrie. Fanii Settlers se așteptau la asta, în urma nereușitului test online beta. Și redacția PC Games a răsuflat ușurată. Echipa de la Blue Byte are destul timp la dispoziție pentru a testa cum trebuie jocul. Există apoi destule jocuri care publică imediat după apariție și un patch. Nici Blue Byte, producător cunoscut pentru software-ul de calitate, nu a omis acest lucru (vezi *Battle Isle*:

Andosia Conflict). Pentru a vă pregăti în mod optim pentru achizițiile din ianuarie 2001, am analizat *The Settlers 4* din punct de vedere a părților componente. Mai întâi, la temelia coloniei nu s-a modificat nimic. Aveți în continuare cabanele tăietorilor de copaci, fabricile de cherestea, brutăriile, cetățile și casele de locuit, care reprezintă pilonii principiului jocului. Deoarece evenimentele în desfășurare sunt foarte legate, e necesar ca totul să funcționeze strună; dacă e blocată aprovizionarea cu pâine,



Din The Settlers 3 sunt preluați doar romanii. Mayașii și vikingii îi înlocuiesc pe egipteni și asiatici.

carne sau pește, minerii își pierd vremea în fața minelor, ceea ce duce implicit la stagnarea activității din uzinele siderurgice, ca și a celei din forje și unitățile armurierilor. În consecință, armata nu poate fi înzestrată cu soldați, țărani care se ocupă de cereale așteaptă în zadar să-și primească câte o coasă, iar morarii și brutarii sunt blocați. Față de *The Settlers 3*, care se prezenta mai mult ca un joc de strategie a la *Age of Empires 2*, dezvoltarea unei economii funcționale e acum mai importantă ca oricând. În prospectul de prezentare ce stă la dispoziția echipei PC Games, se spune chiar de la bun început: „O diferență majoră față de *The Settlers 3* o

prezintă construirea unei colonii înfloritoare, care a câștigat o mai mare importanță decât luptele”. Găselnița designerului acestui joc, Jürgen Brändle, constă în faptul că forța de luptă a coloniei nu mai rezidă în cantitatea lingourilor de aur din sol, ci în valoarea imperiului dumneavoastră. Prin urmare, în avantaj este cel ce construiește mai mult. Obiectele de decor precum statuile, arcadele, rondourile de flori și băncile din parcuri sporesc motivația în mod vizibil. Cu excepția soldaților, nu va mai fi necesar pe viitor să-l acționezi în mod direct pe mayași, pe vikingi ori pe romani. Dacă veți trasa sarcina construirii unei fabrici de cherestea, se vor

pune automat în mișcare cei vizați, adică hamalii, muncitorii și niveiatorii. În cazul în care modificați prioritățile în favoarea anumitor șantiere, veți grăbi amenajarea caselor necesare. Asemenea opțiuni pot fi setate și pentru alte domenii. Nu se știe deocamdată dacă forjele pentru producerea uneltelor de lucru și a armelor vor fi aprovizionate în mod prioritar cu materia primă necesară. Veți aduce noi locuitori, prin construirea de case pentru câte 10, 20 sau 50 de persoane. De cele mai multe ori puteți demola apoi clădirea, pentru că muncitorii vor înnopta în barăcile corespunzătoare, măcelarii în măcelării, iar soldații în cazărmiile

Poporul Întunecat

6. Pentru a elimina ciuperclile, grădinarul dvs. trebuie neapărat să cultive din nou terenul.

6

3

3. La fermele de ciuperclii cresc ciuperclii blestemate, care servesc producției de mană. Înainte de a ataca templul, trebuie să distrugeți fermele de ciuperclii.

2. Un grădinar întunecat plantează buruieni ce distrug tot ce are viață.

2

4. Vă sunt furati locuitorii, care sunt transformați în sclavi și puși să prelucereze ciuperclii.

4

1. Templul întunecat este cartierul de bază al poporului întunecat.

1

5. Unitățile de luptă ale poporului întunecat sunt puse exclusiv pe distrugere.

5



TUR DE ORIENTARE De la un tip de clădire la alta ajungeți printr-un simplu clic de mouse. În cazul mega-coloniilor vă ajută funcția de căutare a locuitorului.

Când locuitorii nu se bat între ei, se războiesc cu odiosul popor întunecat.

special amenajate. Doar hamalii, nivelatorii și zidarii vor avea nevoie de un cartier al lor. Până la urmă, chiar și cel mai pașnic conducător al locuitorilor va fi nevoit să-și dezvolte domeniul, prin construirea de cetăți și turnuri. El va trebui să descopere zone muntoase pentru colectarea cărbunilor și a minereurilor, va fi nevoit să descopere un lac bogat în pește ori să ajungă până la mare, sau va avea nevoie de teren pentru construirea de noi clădiri.

Pentru a nu vă agresa vecinii doar după câteva minute de joc, forța de luptă a soldaților e la început diminuată pe teren străin comparativ cu cea de pe propriul teren. Cu alte cuvinte, nici să nu vă treacă prin cap să atacați cetățile și cazarmile dușmane de la început, înainte de a fi ajuns la un număr minim de locuitori în colonia dvs. În cazuri serioase, vă apărați cu spadasi, arcași, mașini de război sau corăbii de luptă, care vin să suplimenteze contingentul deținut până în prezent. Mașinile de război și corăbiile de luptă își împart aceleași arme: romanii își dotează galerele cu catapulte, mayașii au mingile de foc, iar vikingii dețin ciocanul lui Thor, armă care produce fulgere. Turnurile din preajma malurilor apelor pot fi atacate din corăbii. În plus, fiecare popor posedă o unitate specială proprie. Mayașii dețin în rândurile lor luptători ce lansează din sarbacane săgeți otrăvite, care-i fac pe dușman șah-mat pentru o vreme. Revalorizarea soldaților a fost eliminată, forța de luptă a acestora fiind stabilită deja de la pregătirea în cazarmă, pe trei nivele: cu cât mai tare, cu atât mai scump. Un soldat de nivelul 2 costă

un taler, iar unul de nivelul 3 doi taleri. Principiul magic funcționează în continuare asemănător lui *Settlers 3*. În micile temple se aduc ofrande în vin, tequila sau cidru. Cu cât cantitatea de ofrande e mai mare, cu atât crește rezerva manei, cu condiția ca preoții să cunoască opt cuvinte magice. Fiecare popor își are propriile formule magice. Romanii își doresc bogăție în pește, mayașii rostesc incantații pentru rodnicie, cerealele și agavele crescând astfel mai repede, iar un blestem iscusit al vikingilor îndreptat asupra unei stânci produce în acel loc o ploaie de pietre. Prin scurtături se trasează poteci pe un teren pe care în mod normal nu se poate trece, fiind



CHEFUL GRĂDINARULUI Grădinarul întunecat urăște copacii, florile și animalele.



VALHALLA, VENIM! O legiune romană pătrunde în satul vikingilor, dându-le bravilor războinici lovitura de grație.

vorba de grupurile de munți înzăpeziți. Cu alte formule magice, preoții pot transforma mărfuri, pot produce alimente și nu în ultimul rând pot pricinui stricăciuni dușmanului.

Pe timpul campaniei, romanii, vikingii și mayașii se luptă între ei, însă cea mai mare amenințare o prezintă poporul întunecat. În lupta împotriva urâtelor creaturi, noul grădinar este pentru dvs. cea mai importantă unitate. Fără acesta, aveți șanse foarte reduse împotriva răului Morbus și a poporului său întunecat. Ticălosul ține de partea lui un așa-zis grădinar întunecat, care plantează buruieni. Unde acesta a plantat buruieni, nu va crește în curând iarba, izvoarele seacă, iar animalele și copacii pier. În plus, pe aceste terenuri nici nu se poate clădi. Morbus vă capturează coloniști, pe care-i pune la prelucrat ciuperci în ferme întinse.

Din ciuperci se câștigă mana, cu ajutorul căreia se nasc unități puternice de luptă. Doar terenurile nou plantate pot să-i îndepărteze pe agresivii plantatori de ciuperci. În modul multiplayer, fanii lui *Settlers* pot alege dintr-o gamă largă de variante. Acestea pot fi începute în

Locuitorii dvs. sunt răpiți și folosiți la polizarea ciupercilor.



BĂJBĂIND PRIN ÎNTUNERIC Poporul întunecat s-a extins deja pe insulă și transformă toate suprafețele.

Lupta în trei a semințiilor

Cele trei seminții nu se diferențiază prin stilul de construcție. Alegerea unui popor are destule consecințe. PC Games vă explică diferențele.

	 ROMANI	 VIKINGI	 MAYAȘI
Construirea caselor	Echilibru între cantitățile de piatră și scânduri	Căldirile sunt în mare parte din lemn	Pentru căldiri sunt necesare foarte multe pietre
Baza pentru carne	Oi	Porci	Capre
Alcool de sacrificiu	Vin	Cidru	Tequilla
Unitate militară specială	Sanitari (și vindecă pe colegii răniți)	Luptători cu barda (puține puncte de viață, foarte puternici)	Luptători cu sarbacana (încetinește opozantul)
Mașina de război	Catapulte (muniție: piatră)	Ciocanul Thor (muniție: mână)	Minge de foc (muniție: praf de pușcă)
Arme speciale		Barda	Sarbacană
Profesii speciale	viticultori, producători de muniție	Mineri, apicultori	Plantator de agave, producător de praf de pușcă, producător de tequilla
Mărfuri speciale	Vin	Miere, cidru	Agave, tequilla, sulf
Căldiri speciale	crescătorie de oi, podgorie (proprietate viticolă), manufactură muniție	Crescătorie de porci, apicultură, mină de cărbuni, colectare miere	Crescătorie de capre, fermă de agave, distilerie de tequilla, producție praf de pușcă

mare parte și în modul de echipă (colonizare quasi DeathMatch), începând de la conflict, ca în

Battle.net de la Blizzard, și până la campionate de colonizări, în care câștigă acela care în perioada



PE SCURT Funcția zoom asigură nu numai savurarea graficii splendide, ci și o privire generală mai bună.

Ce e nou

Cele zece îmbunătățiri mai importante din *The Settlers 4* fructifică multe din ideile fanilor Settlers. Designerii jocului au mai domolit conceptul mult prea belicos.

GRAFICĂ ÎMBUNĂTĂȚITĂ



De două ori mai multe detalii, umbre, sprâjn 3D pentru placa grafică, anti-aliasing, funcții zoom, rezoluție până la 1.280x1.024, animale.

BĂRBAT DE BAZĂ



Cu astfel de conducători poți dirija o întreagă grupă. În plus, crește moralul și forța de luptă a întregului batalion.

NIVELELE DE FORȚĂ



Forța de luptă nu mai crește. Aceasta se stabilește o dată cu pregătirea pe trei nivele și se achită în taleri.

UNITĂȚI SPECIALE



Luptători vicleni cu sarbacane (maya), sanitari (romani) și luptători cu barda (vikingi) asigură tactici diferite.

MAI MULTE MESERII



Grădinarul se grăbește să cultive terenul otrăvit de poporul întunecat, vânătorul asigură aprovizionarea cu vânat proaspăt.

NOU MOD DE JOC



Printre alte noutăți se numără modul cooperativ și distractivul campionat de colonizare (cine construiește cea mai mare colonie într-o perioadă prestabilită).

NOI CLĂDIRI ȘI NOI MESERII



Absolut inedite sunt ferma de agave, distileria de tequilla, punctul de colectare a mierii, cabana vânătorului și fabrica de muniție.

CORĂBI DE RĂZBOI



Luptele pe mare sunt asigurate de corăbiile de război. E posibil și atacul inamicilor de pe plaje.

POPORUL ÎNTUNECAT



Vikingii, romanii și mayașii nu se luptă doar între ei, ci și împreună împotriva lui Morbus și a întunecatului său popor.

MORALUL ȘI CAPACITATEA DE LUPȚĂ



Forța de luptă e în funcție de valoarea Imperiului. Prin această noutate, economia și construcția câștigă o mare importanță.

Grafica reușită este o dată mai mult marca legendarei serii Settlers.



CĂRAREA VIRTUȚII Multe dintre cărările bătătorite vor deveni străzi asfaltate, pe care coloniștii se vor deplasa mai repede.

stabilită își constituie cea mai mare colonie. Clanurile și echipele își pot instala după plac steagurile clădirilor. Printr-un microfon, acțiunile pot fi coordonate prin funcția Voice Chat. Se mai pot alege culoarea jucătorului, poziția la start și detalii cum ar fi cantitatea de minereu la începutul jocului.

În modul multiplayer, este posibil comerțul cu celelalte popoare; altfel, acesta se reduce la transportul de mărfuri dintr-o piață în cealaltă cu ajutorul căruțelor trase de măgari. Inedit este faptul că, pentru a crea o colonie suplimentară, puteți apăsând o tastă să-i puneți pe coloniști să doteze căruțele cu mărfurile de bază. În acest mod se creează mai multe filiale. Cu precădere interesant e modul multiplayer prin unități speciale precum hoțul, care nu numai că apare ca muncitor camuflat, ci și fură mărfuri. Sabotorul, care nu trebuie subestimat, poate ataca și clădiri civile, dar camuflajul său dispare ca la hoț, o dată ce a ajuns în preajma soldaților sau a turnurilor.

Vestea bună de final: în urma plângerilor multor fanii, care pe vremea lui *The Settlers 3* au căutat în zadar un manual explicativ, Blue Byte pune de această dată la dispoziție o cărțuie de 35 de pagini în care sunt explicate toate detaliile

până în cel mai mic amănunt. Aici veți avea la dispoziție tabele din care veți putea extrage costurile de construcție. Atât începătorilor, cât și celor avansați le va fi de folos funcția Tutorial Mission, un meniu și sistem de anunțuri simplificate.

Petra Maueröder
Bogdan Gavra



MARCAJE Însemnele geologilor noștri arată prezența minereului, a cărbunelui și a aurului.



Orice alte jocuri produse de HAVAS, ACTIVISION, EIDOS, MIDAS, SSI, INFOGRAMES, HASBRO, INTERPLAY și EA, LEARNING COMPANY le puteți găsi la cel mai bun preț!
MONOSIT srl Splaiul Unirii 4, bl. B3, sc. 2, ap. 10, BUCUREȘTI, TEL. 01-3302375, 3306352, fax. 01-3306351, e-mail: monosit@rdsnet.ro



Viermii de nisip

Înapoi la începuturi: Imperiul Westwood se reclădește în 3D pe planeta-deșert Dune

■ PRODUCĂTOR Westwood Studios ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT septembrie 2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Din ce se inspiră *Emperor: Battle for Dune*? Din cărțile lui Frank Herbert sau din filmul realizat în 1964? Westwood a închiriat scenele de film de la Universal și nu poate apela liber la pelsajele, popoarele și evenimentele din cărți. În schimb *Emperor: Battle for Dune* nu va mai avea atâtea în comun cu filmul. Specia rămâne singura materie primă care poate fi exploatată? Ca în toate episoadele *C&C* și în predecesorii jocului, Westwood se bazează și în *Emperor* pe un management simplu al resurselor. Specia este singura materie primă de pe planeta-deșert. Cursa pentru specie va fi însă mai înversunată, căci de această dată fracțiunile rivale dispun de arme cu care pot distruge depozitele.

Urechile specialiștilor RTS de la Westwood au trebuit să suporte multe critici cu ocazia ultimei lor realizări. Postura de inițiator a pierdut-o în fața concurenței orkșilor, zergilor și cavalerilor lui *Age of Empires*. Echipa Westwood încearcă acum un nou început, pe un teren cunoscut.

Cu *Dune 2*, Westwood înainta în 1992 într-un gen care la vremea respectivă nu avea încă nume. Pe planeta-deșert Arrakis se luptau pentru supremație trei partide, iar la aceasta se adăugau elemente tipice ale genului - recoltarea resurselor, ridicarea bazei, decimarea trupelor inamice. *Emperor: Battle for Dune* continuă din acel punct unde terminaseră precursorii. Împăratul este mort, bătălia a fost dată, însă pacea nu va domni multă vreme. La scurt timp, cei trei dușmani de moarte,

Atreides, Harkonen și Ordos, se află din nou în război pentru materia primă, specia, în care rezidă valoarea imensă a planetei Dune.

La prezentarea organizată pentru noi la Westwood, planeta-deșert abia dacă mai putea fi recunoscută: camera zbura peste dune de nisip 3D, care se înalță ca niște turnuri poligonale. Cu funcția de zoom, baza Atreides era mai aproape de ochii noștri. Hornurile fabricii degajă în văzduh gaze transparente, un vehicul de colectare își descarcă încărcătura, pereți masivi apără tabăra de vântul sălbatic și de atacurile inamicului. Lângă rafinărie țâșnesc eșafodaje din pământ, macaralele ridică stâlp, iar din nisip se materializează în câteva secunde o cazarmă pe care tronează puternicul vultur Atreides. Un nor de praf anunță apropierea unei escadrile inamice. Tunurile din turn întâmplină atacul cu obuze de

plumb. Rachetele lansate descriu dăre peste coline. Un distrugător harkonen e grav avariat și se distruge printr-o explozie spectaculoasă, rămășițele împrăștiindu-se pe sol. Această luptă spectaculoasă demonstrează clar că Westwood își ia în sfârșit adlo de la vechile grămăjoare de pixeli și se concentrează asupra unui câmp de luptă dinamic, cu grafică 3D. De ce abia acum? „Schimbarea nu este simplă, ne declară Brett Sperry, co-fondatorul firmei. Pe de o parte, cei mai mulți jucători dispun abia acum de suficientă putere de procesare pentru a putea reda o grafică 3D plină de detalii și un număr atât de ridicat de unități, elemente de care un joc RTS are neapărată nevoie. Pe de altă parte, dorim ca jucătorul să se poată concentra în totalitate asupra acțiunii, fără să se mai chinuiască și cu mănuirea camerei.

De această dată, screenshoturile vor fi confirmate. Noul motor grafic strălucește prin varietatea efectelor și bogăția de detalii.



BLITZKRIEG Tunul EMP al ordoșilor lovește în plin harkonenii. Efectele speciale ale acestei arme, împreună cu exploziile năucitoare, se numără printre elementele cele mai spectaculoase ale luptei deșertului.

Prieten și dușman

De această dată, în lupta pentru Arrakis se mai implică alte cinci partide, pe lângă cele trei case mari. Puteți alege în campanie două dintre acestea, ca aliați.

Adversarii:



Casa Atreides

Comportamentul lor nobil nu-l ajută deloc în luptă. Blindatele și Mech-urile lor sunt inferioare celor ale ordoșilor și a harkonenilor. În schimb, aliați tradiționali, fremenii, au o flotă aeriană puternică. Ornithopterele participă din nou la luptă.



Casa Harkonnen

Respingătorii inamici ai atreizilor sunt și în joc la fel de lipsiți de scrupule ca în film. Tancurile lor sunt mai eficiente în luptă, având și un blindaj mai solid. Când victoria e îndolelnică, ei apelează și la arme nepermise, cum sunt cele atomice.



Casa Ordos

Poate cea mai încoloră dintre cele trei, dar cu siguranță nu și cea mai slabă: armata poporului ordos dispune de cele mai noi arme High-Tech, cum ar fi tunul EMP, ce sfarmă orice vehicul inamic, sau un blindat care la comandă se transformă într-un tun de artilerie.

Alliați:

Casa IX

Acești comercianți de arme au asigurat și în *Dune 2* materiile prime necesare luptei. Ca aliați vor aduce înainte de toate utilaje foarte avansate de război, mai ales bombardiere foarte eficiente.

Breasia

Ca navigatori, membrii breslei sunt căpitani navelor transportoare din universul *Dune*. Westwood încă nu a vrut să ne spună care sunt unitățile speciale de care dispun aceștia.

Casa Tlellaxu

Poporul Tlellaxu respinge aproape orice tehnologie, dar dispun de mașini cu care se pot reînvia morții. Asta înseamnă o armă înspăimântătoare.

Sardaukar

În *Dune 2*, aceștia acționează ca bodyguardzi neînfricați ai împăratului. Sunt adevărați luptători, iar moralul acestora va trebui să fie tot timpul mai bun față de cel al adversarilor.

Fremen

Născuți pe Arrakis, fremenii au învățat să utilizeze în avantajul propriu condițiile aspre ale mediului. Infanteriștii acestora pot călări pe viermi deplasându-se astfel mai repede decât alții.

Perspectiva se va putea schimba într-o manieră foarte simplă. Cu toate că mai este un an până la termenul propus pentru lansare, grafica merită de pe acum elogii. Înainte de toate, unitățile însuflețite, exploziile bombastice cu efectele lor de particule și lumină, alături de nenumărate detalii, sunt absolut impresionante. Motorul grafic este realizat în colaborare cu atelierul de jocuri britanic Intelligent Games, care a lucrat și la remake-ul *Dune 2000*. Totuși, nu este încă sigur dacă comunitatea jucătorilor RTS va putea începe ceva cu grafica 3D. Top-sellerii genului se bazează cu toții pe grafica clasică 2D.

Sub suprafața finisată, producătorii meșteresc harnici la inovații. Ca la jocul anterior, generali deșertului trebuie să aleagă dintre cele trei case rivale de pe Dune cu care vor parcurge campania single player. Spre deosebire de *Dune 2* și versiunea *Dune 2000*, adversarii vor avea puține în comun.

Dintre cele 12 uzine de construcție, cinci până la șapte infanteriști și tot atât de multe vehicule, cele trei părți combatante nu au în comun decât șantierul de construcție, vehiculul de acostare și infanteristul de rând. Toate celelalte sunt specifice fiecărei fracțiuni, chiar dacă au câte un

Înnoirile nu sunt doar cosmetice. Genul RTS va fi îmbogățit și cu idei noi.



VULTURUL SUB ATAC Pe înspăimântătoarea planetă Caledan, atreizii sunt ținta atacului walkerilor și a lansatoarelor de rachete ale harkonenilor. În dreapta vedeți cunoscutul meniu de construcție și harta tactică, ajustabilă în funcție de perspectivă.

Pare prea frumos
pentru a fi
adevărat.
A învățat oare
Westwood din
greșelile
trecutului?



FĂRĂ SERENADĂ Westwood nu ne-a spus cum și dacă alternanța zi - noapte va influența jocul. Se pot însă recunoaște deja efectele reușite de lumină și umbrele clădirilor și vehiculelor, procesate în timp real.

corespondent în forțele inamice. Principiul tradițional piatră - foarfecă - hârtie trece și mai mult în prim-plan. Astfel, drujba Harkonen se potrivește foarte bine împotriva infanteriei, însă este absolut ineficientă în fața blindatelor. Pe parcursul jocului veți putea încheia alianțe cu două

subclase, care pot aduce două grupuri diferite de trupe sau de clădiri. Tleilaxu, de exemplu, aduce o unitate care vă poate reînvia unitățile pierdute, rematerializate ca Tleilaxu. În acest fel puteți schimba chiar și soarta partidelor pe care le-ați considerat pierdute. Pentru a putea vedea într-adevăr totul, trebuie să încercați măcar o dată fiecare dintre cele trei case.

A treia mare inovație promite elemente de strategie foarte inspirate. Ca în RTS-ul oriental *Shogun*, veți putea alege unde să atace întâi armatele dvs. Pe o hartă cu o perspectivă bună, subdivizată în 33 de sectoare, vă deplasați armata principală și două trupe de rezervă în direcția inamicului. Față de *Dune 2*, deciziile dvs. schimbă într-adevăr cursul evenimentelor. Fiecare mutare modifică teritoriile din jur. De exemplu, dacă reușiți să înconjuțați un perimetru, apărarea va fi slăbită în punctul respectiv.

În funcție de situație, vi se va repartiza una dintre cele 100 de misiuni. În timp ce în același teritoriu trebuie să colectați până la 2.000 unități de specie, cu o altă ocazie în același loc trebuie să atacați o bază inamică. Chris Longpre, coordonatorul de proiect, apreciază că „jucătorii

profioniști vor ajunge la final doar după opt misiuni”, adică aproximativ 15 ore de joc. Un general de rând se va mulțumi printre dune cu 30 până la 40 de ore pe fracțiune. Nu evoluează tot timpul. Dacă inamicul devine prea puternic, puteți să vă retrageți armatele, fără a pierde neapărat jocul. Confruntările în sine sunt bine proporționate între vechile lupte în masă și misiunile speciale în stilul „rezistă 15 minute la atacul adversarului”. Scopul dvs. ultim este de a cuceri portalurile cu ajutorul cărora cele două case inamice au ajuns pe Dune. Ultimele lupte se desfășoară pe planetele de origine ale celor două popoare, cu terenul corespunzător. Astfel, planeta de origine a harkonenilor, Giedi Prime, este un astru distrus de poluare. Sigma Draconis, leagănul ordoșilor este un bulgăre de zăpadă, iar fertila Caledan, patria atreizilor, e plină de câmpii verzi și bogate. Pentru modul multiplayer vor mai fi incluse două seturi de teren.

O altă inovație pe Dune este deja cunoscută din alte jocuri de strategie cu experiență: forțele dvs. combatante au grade ale moralului care, în funcție de bătălie, poate crește sau poate să scadă. Brett

Totul va fi bine

Am făcut un mic inventar al erorilor pe care Westwood promite că le va remedia.

Grafică învechită	Un motor grafic în 3D cu elemente moderne, care nu va reclama calculatorului performanțe prea ridicate.
AI redus	Adversarul de calculator se va comporta mai apropiat de un adversar uman.
Control incomfortabil	Westwood vrea să atingă funcționalitatea din <i>StarCraft</i> -ul lui Blizzard sau din <i>Age of Empires</i> al lui Microsoft.
Echilibru în partidele multiplayer	De această dată, Westwood acordă o atenție deosebită unui mod multiplayer echilibrat.
Fără editor	Nu e sigur dacă se va introduce și un editor, dar este posibil ca Westwood să-l furnizeze mai târziu pe Internet.



SUB SEMNUL VIERMELUI Temuții viermi de nisip vor înghiți și în Emperor unitățile proprii și pe cele inamice. De această dată, ei vor avea dimensiuni diferite. Doar cel mic se lasă alungați prin foc de artilerie.

Sperry încă lucrează la conceperea efectelor acestor sentimente virtuale asupra jocului: „Moralul ar putea, de exemplu, să influențeze producția. Când lucrătorii de la fabrici sunt bine dispuși, ei produc mai multe blindate și nave sau se pot realiza mai ieftin unități noi. Luptătorii ar putea deveni mai puternici și reuși mai multe succese când moralul lor este ridicat.”

Al cincilea element va fascina fanii multiplayer: Westwood se concentrează mai ales asupra modului cooperativ, în care echipe de câte doi jucători vor reuși lupte prin Internet sau în rețea. Producătorii nu au decis deocamdată cum se vor desfășura acestea. Planul actual prevede ca unul dintre jucători să se ocupe de extracția resurselor, de producția de trupe și de bază, în timp ce celălalt se va ocupa de lupte. Probabil că două case se vor putea alia împotriva celei de-a treia, unde vor avea acces la aproximativ 45 de tipuri de trupe și construcții. În modul human vs. PC, confruntarea se va face cu un adversar virtual, într-o campanie special concepută în acest scop, cum a fost și cazul lui *Red Alert 2*.

Nu va fi uitată nici misiunea clasică de single player. „Chiar dacă momentan ne ocupăm mai ales de campaniile în echipă, modul single player e la fel de important ca până acum. Dacă există elemente cărora

nu le atribui o atenție exagerată, acestea sunt cel mult duelurile multiplayer cu doi jucători”, ne-a asigurat Brett Sperry. După cum Westwood ne-a obișnuit, misiunile sunt legate prin secvențe video de bună calitate.

Din cele peste 20 de ore de material filmat de producători în studioul propriu al firmei și în deșertul Nevada, în *Emperor: Battle for Dune* voi intra aproximativ 90 de minute. La fel ca în *Tiberian Sun*, secvențele video vor fi realizate parțial cu computerul, parțial cu actori adevărați, printre care Michael Dorn (Locotenentul Worf din *Star Trek*) și Vincent Schiaveli. Față de seria C&C, secvențele video nu mai sunt receptate sub forma unui briefing (sunt prea multe misiuni diferite pentru a putea realiza acest lucru), ci la evenimente-cheie, de exemplu când cuceriți portalul ordoșilor.

În materie de control și comportament al adversarului, Westwood nu a făcut prea mult pentru comunitatea RTS în ultimii ani. Adversarul virtual din *Tiberian Sun* se caracteriza printr-o necunoaștere totală a principiilor esențiale de strategie și se lăsa de fiecare dată păcălit prin aceeași tactică. Pe lângă acestea, îi mai lipseau funcții decisive, pe care *StarCraft*-ul lui Blizzard le exhiba deja cu un an în urmă. În acest stadiu timpuriu nu am putut încă aprecia cât de bine a realizat



GALERIA PERSONAJELOR Vincent Schiaveli joacă rolul consilierului harkonen Yanich.

Westwood AI-ul, chiar dacă Brett ne-a promis îmbunătățiri. Suprafața a făcut însă de pe acum o impresie mai convingătoare decât în *Red Alert 2*. Programatorii doresc să introducă diferite tipuri de formație, ca în *Age of Empires 2*. De exemplu, o escadrilă de blindate Minotaurus imense vor putea apăra un grup de troopers răniți. Vor exista și funcții cuprinzătoare pentru grupări, patrulări, pază și recoltare, adică totul pentru ca unitățile dvs. combatante să urmeze exact traseul pe care l-ați selectat și să atace formațiunea pe care ați specificat-o.

Prea frumos pentru a fi adevărat, și totuși *Emperor: Battle for Dune* pare să fi eliminat multe erori pe care Westwood le făcuse cu *Tiberian Sun* și *Red Alert 2*, introducând în același timp aspecte noi în universul RTS. Vom vedea dacă oamenii lui Brett Sperry se vor plasa din nou în topul genului. *Emperor* are acest potențial, mai ales dacă versiunea finală a jocului va arăta la fel de bine ca screenshoturile.

Rüdiger Steidle
Andrei Ritok-Schotsch



PODUL Și în Emperor veți putea distruge și reconstrui poduri, ca în C&C 3.

Toți pentru unul

Pe uscat, pe apă și în aer, acțiune venită din înfrigurata Suedie, pentru luptătorii online

■ PRODUCĂTOR Digital Illusions ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Nu e al doilea război mondial o temă nepotrivită pentru un joc de acțiune 3D?

Producătorii cunosc foarte bine problema. Violența se va menține în limite acceptabile.

Pot juca *Battlefield: 1942* și singur?

Pe lângă nivelele multiplayer vor fi incluse și 32 de nivele singleplayer. În acestea rolul camarazilor din echipă va fi preluat de bots.

Conducătorul echipei jubilează. Adversarii încearcă panicați să găsească un refugiu în fața ploii de gloanțe. Tocmai când să dea semnalul de atac, un proiectil anunță apropierea unui grup de blindate.

O dată cu succesul reputat de *Counter Strike*, a devenit evident că înfruntările de echipă, în shooterele multiplayer, oferă mai multă satisfacție decât vânătoarea de tip fiecare contra fiecare. În timp ce Valve Software lucrează la *Team Fortress 2*, iar *Tribes 2* stă cu Digital Illusions la linia de start, o echipă suedeză de programatori lucrează la un concurent care ar putea da clasă marilor reprezentanți ai genului. Secretul? În *Battlefield: 1942* nu sunteți un simplu infanterist, ci puteți să vă atacați inamicii și cu blindate, avioane și chiar crucișătoare. În culisele celui de-al doilea război mondial se confruntă două echipe de partea Forțelor Aliate, respectiv de partea Axei. Cele 16 scenarii reconstituie cele mai cunoscute bătălii ale epocii, printre acestea enumerându-se Iwo Jima din Pacific, El-Alamein în Africa de Nord și D-Day în Europa. Spațiile de manevră sunt mult mai extinse față de jocurile similare. Pe cei 16 km pătrați ai nivelelor își pot face de cap până la



CHEMAȚI MEDICUL În timp ce sanitarul din prim-plan îngrijește un soldat rănit, un coleg de echipă apără cu mitraliera poziția înconjurată cu saci de nisip.

64 de jucători. Pentru ca luptele să nu degenereze într-o debandadă totală, programul atribuie în mod automat ținte diferitelor fracțiuni. În echipele deja consolidate, acest rol poate fi preluat de un adevărat strateg, care își dirijează apoi colegii prin legătura audio. Pentru ca nu toți participanții să se plimbe doar în blindate, designerii doresc să echilibreze forțele. Astfel, Infanteria

poate distruge ușor un tanc, dacă acesta se încumetă să intre într-un oraș, iar un bombardier B 17 (în care, de altfel, încap mai mulți jucători) nu are aproape nici o șansă în fața unui atac cu avioane de vânătoare.

La primele screenshoturi ne-a reținut atenția grafica extrem de detaliată, o realizare proprie a suedezilor. Ca și engine-ul Messiah de la Shiny, programul se va adapta hardware-ului jucătorului. Cine dispune de un PC rapid va putea savura o grafică mai bună. Digital Illusions pornește de la premisa că la data lansării majoritatea PC-urilor vor fi dotate cu plăci grafice capabile de T&L, cum ar fi GeForce de la Nvidia. În consecință, *Battlefield: 1942* se raportează la această tehnologie.

Rüdiger Steidle
Andrei Ritok-Schotsch



ATAC AERIAN Un P-51 Mustang, pilotat de un jucător, inițiază un atac în picaj asupra instalațiilor din port. Remarcați numărul mare al obiectelor de pe sol, cum ar fi copacii sau clădirile, posibile grație suportului T&L.



PÂNĂ LA CEL MAI MIC DETALIU Modelele jucătorilor sunt de pe acum extrem de detaliate.

■ REUNIFICAȚI

Vreme îndelungată, Stiletto și Sly n-au avut să-și spună nimic unul altuia. Destinul îi aduce însă din nou față în față. Evident ei vor relua cearta.



Experimente în spațiu

Final Fantasy, filme precum Blade Runner și povești cu detectivi, toate se combină în Anachronox într-un mod sexy

■ PRODUCĂTOR Ion Storm ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

E adevărat că fanii lui Anachronox vor putea extinde jocul?

Cu siguranță, Tom Hall vrea să adauge pachetului în mod gratuit toate editoarele necesare, inclusiv tool-uri cu care pot fi înscenate traiectoriile camerei de luat vederi. Blade Runner a servit drept sursă de inspirație. Vor fi introduse la fel de multe secrete ca în film?

Tom Hall a conceput chiar și o limbă pentru rasa sa misterioasă de extraterestri, care funcționează. Pancartele și documentele nu numai că au pe margine câte o poartă, ci dau și informații cu privire la lucrurile ascunse.

Străini malefici împresoară universul, în baza unui plan experimental, cu grijă ca într-un joc Origami. Cunoscutele forme de viață se află la coșul de gunoi al istoriei. Cum poate să ajute în acest caz un detectiv particular cam scăpătat? De ce elementele cool n-ar mai trebui să lipsească din RPG-uri? Răspunsurile la aceste întrebări le aflați din Anachronox.

Piticii sunt enervanți, ce să mai zicem de elfi. Când Tom Hall, una dintre mințile creative ale jocurilor clasice de acțiune *Commander Keen* sau *Doom*, a lăsat presa să arunce o privire peste primul său RPG, s-a confirmat că acest titlu depășește ștachetele. Nicăieri nu fredonează zâne și nu al parte de alintări. Apar însă mașini de război și soldați deghizați, cu arme de foc. În afară de aceasta, sunt aduse puține noutăți. *Anachronox* se compune din lupte furioase de tactică, mistere, antrenare a personajului și scenariu bogat. Componentele sunt însă astfel aranjate încât rezultatul are

un efect teribil de cool. Una din șmecheriile lui Tom Halls își are izvorul în domeniul filmului, alternând scenele palpitante de luptă și de spionaj cu dialoguri sau

sarcini care te pun pe gânduri. Astfel se elimină rutina.

Detectivul Sly Boots pornește în căutarea unei slujbe prin cel mai depravat cartier al unei metropole



EXPERIENȚE DE VARĂ Orașul de munte Tensil ne amintește de cetățile mexicane. Rho are parte de vreme bună, dar în curând se îndreaptă spre ținuturi mai nepăcute.

Sly Boots

Detectiv particular decăzut cu probleme financiară. Acceptă un job de bodyguard pentru Grupos. Preferă să trăiască tot timpul beat și bogat, decât să fie un erou sărac.

subterane. Zgârie-nori îmbăcsiiți, lumini de neon, reclame luminoase, ochii luți ai roboților de pază, șoapte anonime, vagabonzi în amurg. Blade Runner vă transmite salutări, bine ați venit în *Anachronox*.

Extratereștrii își aveau odinioară aici căminul. Urmele lor sunt încă de negăsit, mașinărlile bizare din timpul lor lucrând încă și azi în scopuri misterioase. „MysTech”, așa numesc bizarul parc de utilaje locuitorii care se tem în oarecare măsură de ceea ce s-ar putea ascunde în spatele lor. *Anachronox* este o intersecție rutieră intergalactică, fiindcă oamenii de afaceri cu bani sunt nevoiți să treacă permanent pe aici, iar viața în oraș e tensionantă. Și Sly Boots trece oricum foarte des prin această zonă. El are nevoie de bani pentru a-și acoperi din datorii, căci la mai mult nici nu vrea să se gândească. Acesta este rolul în care pătrundeți, iar la început vă aflați într-o zonă nu tocmai prietenoasă: veți purta dialoguri sarcastice și veți evita încălcerările. Până când nu veți da de un antrenor, sunteți mai inutil pentru lupte decât un sac de box. Și acest lucru ține de stilul lui Tom



ARUNCAREA ZARURILOR Scenele de luptă sunt realizate cu mare bătaie de cap, ca și în *Final Fantasy 8*. Sunt incluse desigur efecte bombastice și mișcări de cameră.

Halls: să nu creeze prea multe posibilități chiar de la început. Deci dirijați personajul dumneavoastră din perspectiva third person, prin culisele futuriste ale lui *Anachronox*, pentru a pune undeva mâna pe o

comandă. Mișcările sunt ghidate prin tastatură, iar direcțiile vizuale prin mouse.

Când, în cele din urmă, într-un bar încețoșat de fum, vi se livrează adresa lui Grupos Matavastros, ați



COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Rușii invadează America
Tehnologia de control al minții face ravagii
Arsenalul nuclear este inutilizabil
Bătălie pe mare, pe străzi, pe zăpadă
Unitățile capătă experiență cu fiecare victorie
8 moduri de a juca multiplayer

cutie și manual în limba română

furnizorul tău de jocuri

Magazin Pata Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel. 01-303.01.91
Magazin Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel. 01-314.76.98
Magazin Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel. 01-310.28.32
office: revla 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

EA
ELECTRONIC ARTS™

Westwood



ZONA LAMPIOANELOR ROȘII Nimic din ce e uman nu-i e străin lumii din Anachronox: găsim aici baruri, case de toleranță, cluburi de jocuri și magazine cu arme.

scăpat în fine de primele răfulele stradale. Acum sperați să căpătați o muncă ușoară și bine plătită. Și ce urmează? Bătrânul arheolog vă angajează pe post de bodyguard pentru o călătorie pe o altă planetă, în care observați indicii privind comiterea unui grav atentat: urmează distrugerea universului. Cine, cum și de ce? Nu se știe. Șocul este mare, căci se pare că e vorba tocmai de planeta pe care vă aflați. Un necaz nu vine niciodată singur. De acum încolo veți ajunge în zone îndepărtate: munți vulcanici, o mănăstire, o construcție urlașă a insectelor, o colonie de cercetare, ruinele unui oraș, o bază militară în deșert, așezări cu atmosferă tibetană, păduri, stații spațiale și cartiere cu lampioane roșii sunt doar elemente întâlnite în viitoarele călătorii de recuperare. Vă vor provoca dureri de oase și bătăi de cap roboți de vânatoare, trogloditi, titani mutanți, creaturi de piatră, atentatori, agenți, soldați, comercianți de droguri, pirați ai duhurilor și șamani ai haosului. În efortul de 40 de ore de salvare continuă a universului, vi se alătură ca întărituri șase creaturi (vezi portretele), printre care se află și o secretară digitală. În același timp, vă pot însoți maxim trei personaje. O dată cu modificarea acțiunii, se schimbă și însoțitorii.

Scenele de luptă din *Anachronox* sunt înscenate într-un mod spectaculos; producția și regia au fost încredințate unor oameni cu experiență în domeniul filmului. Când vă aflați într-o situație de duel, camera trece direct într-o perspectivă totală, ca să puteți vedea întreaga scenă. Dacă de exemplu atacă Sly, îl vedeți pentru scurt timp fața încordată, apoi imediat frontal mișcarea de elan, pentru ca în cele din urmă, dintr-un unghi corespunzător, să vedeți



ADEVĂRUL E AFARĂ Sly, Rho și Pal-18 insinuează că ar fi interesul culva de a distruge întreg universul. Rezolvarea trebuie să o dăruie jucătorul.



ANTRENAMENT PENTRU CAZURI SERIOASE La începutul aventurii sale, Sly Boots nici măcar nu știe să se lupte. Unitățile de antrenare însă schimbă acest lucru foarte repede.

Impactul asupra adversarului. Regia livrează imagini cineaste ca și cum la pupitrul de montaj ar sta John Woo (*Mission Impossible 2*). Bineînțeles, acest lucru funcționează doar din cauză că luptele din *Anachronox* sunt purtate în runde limitate de timp (TBS). Astfel, nu puteți dirija în mod direct atacurile, însă puteți să le atribuiți personajelor comenzi succesive și să savurați relaxat rezultatul încăierării. Fiecare caracter e capabil să desfășoare patru feluri speciale diferite de atac. Pe când Sly este versat ca țintaș, robotul Pal-18 scoate din pieptul său metalic plăcuțe rotative, eficiente la distanțe scurte. Tacticienii isteți ar trebui să caute în zonele în care se duc luptele comutatoare și manete,

fiindcă mediul înconjurător e manipulabil. Podurile pot fi întinse și retrase, din conducte pot țâșni aburi fierbinți și anumite mașinării pot sculpa flăcări la acționarea anumitor butoane. Turnurile de lăzi nu sunt așezate nici ele degeaba. Adăpostiți-vă în spatele acestora și răsturnați-le asupra dușmanului. Cu adevărat impresionant va deveni spectacolul luptei în momentul în care armele simple precum țevile de conductă, bățele sau pistoalele vor lăsa locul instrumentelor MysTech, care fie că sunt găsite, fie pot fi concepute după o pregătire prealabilă corespunzătoare. Acestea sunt de fapt alternativa magiei în joc; creați demoni transparenti, cuburi abstracte ce lansează fulgere galbene, creați asteroizi și-i lansați

Stiletto Anyway



Fosta parteneră a lui Sly atât la serviciu, cât și în particular. Acum soldat. Legătura dintre cei două e o iubire amestecată cu ură, cu permanente certuri și împăcări.

Pal-18



Robot independent care poate avea colți ascuțiți atât în luptă, cât și în dialog. Îl însoțește pe Sly din copilărie. E prieten adevărat și un comentator sarcastic.



CABINETUL CURIOSITĂȚILOR Pal-18 trece prin mulțimea de mutații și insecte gigantice. Nu va merge multă vreme totul bine. Pe lângă lupte, la ordinea zilei mai sunt și câteva dialoguri și ghicitori.

Paco Estrella



Super-erou decăzut, cu alcoolemie ridicată. Fără un sens al vieții după fuga tuturor pungașilor de pe planeta sa. Își găsește alinarea în grup.

direct asupra victimei care se uită înmărmurită, creați furtuni electrice, paralizați, ardeți sau împușcați. Iar în munca de echipă aceste efecte mai pot fi și combinate.

În pauzele de odihnă ar trebui să mai învățați câte ceva despre apucăturile și capacitățile însoțitorilor dumneavoastră. Să o luăm de la capăt: Sly e capabil să manipuleze șperaclul cu măiestrie, Stiletto își pune în practică impulsurile feminine în mod lasciv, Pal-18 schimbă informații, biți și bytes cu alte computere, Grupos se prinde-n vorbă cu toate creaturile și le plictisește de le bagă-n pământ, Rho e responsabil cu analizele științifice și Paco pur și simplu lovește. Părțile negative ale doamnelor și domnilor variază de la încăpățănare până la lăcomie și iscă până la urmă surprize neplăcute. De aici rezultă combinații bune și rele pentru fiecare situație în parte. Iată o mostră: la evadarea dintr-un laborator incendiat, cunoștințele de software ale lui Pal-18 se dovedesc a fi foarte prețioase, determinând porțile de siguranță să se deschidă. În schimb, Sly parcă s-a născut pentru observări cu aparatul de fotografiat. Locurile în care ați eșuat într-o anumită formulă de echipă merită să le vizitați mai târziu într-o altă combinație.

Evenimentele mai mari sunt povestite în secvențe intermediare, a căror înscenare nu este cu nimic mai slabă decât cea a luptelor.

Zoom-urile, montajele și perspectivele mențin tensiunea și în discuții mai lungi. Această particularitate se poate observa în mod special în mimica reală a figurilor: fețele sunt expresive, mincinoșii se văd de la o poștă, iar cei tari își fac pentru scurt timp vizibilă și latura vulnerabilă.

Secvențele comice sunt realizate mai ales în episoadele marginale, cum sunt discuțiile cu un robot trăznit, care s-ar arunca oriunde și pentru un dolar. În altă situație, pentru un bilet de zbor îl puteți trimite pe Sly pe o scenă într-un bar.



CĂLĂTOR ÎN STELE Aeroporturile viitorului sunt cel mai important factor economic, făcând posibil un comerț interstelar. Deocamdată pe Sly acest lucru îl preocupă prea puțin.



ARMAGEDON Cu ajutorul armelor MysTech, veți deveni maestrul ceremoniilor iadului.

Când ajunge sus, pe monitor apar comenzile pentru taste. În cazul în care le tastați cu succes, apar momente erotice, se declanșează aplauzele și câteva fete se dezlănțule. Cu altă ocazie vânați ca în *Rebel Assault* pe căi prestabilite printr-un sistem de peșteri și ciurulți tot ce vă iese în cale.

Dificultate: nulă.

Varietate: dată.

Din punct de vedere grafic, jocul șchiopătează nițel. Unele modele arată foarte necioplit, alte aparate sunt pătrătoase, diferite colorate. Însă în primul rând jocul rulează fluent, iar în al doilea rând efectele de atmosferă sunt deosebit de valoroase aplicând suprafețe sferice și toate chestiile moderne: nori de ceață acoperă solul, lumina colorată emulează condiții atmosferice reci, plăcută ori sumbre ale cullselor și sunt în continuă mișcare, în orașul *Anachronox* oamenii aflați la distanțe mari umblă cu capul în jos pe tavan, navele decolează și aterizează și mișcarea e continuă. Așa se și potrivește.

Daniel Ch. Kreiss
Bogdan Gavra

În mlaștina infractorilor

Mafia împletește abil elemente din Driver și Hitman realizând cel mai interesant titlu al noului an.

■ PRODUCĂTOR Illusion Softworks ■ DISTRIBUITOR Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Câte orașe voi putea vizita în acest joc?

Unul singur, dar acesta vă va mulțumi. Imensa metropolă Lost Heaven oferă pe lângă nenumărate clădiri care se pot vizita, mai multe cartiere și nenumărate personaje și automobile. Ținând cont de cele peste 130 de clădiri unice, Lost Heaven creează o senzație extrem de realistă.

Grafica pare foarte detaliată. Va funcționa bine Mafia doar pe PC High-End?

Nu, în timpul vizitei noastre orașul gata pregătit rula practic fără probleme și pe un sistem Celeron 400 cu GeForce 256. Versiunea definitivă trebuie să poată fi jucată bine și pe plăci TNT-2 Ultra.

■ CONDUC TAXIUL

Cu toată performanța ei modestă, rabla lui Tommy se pretează în special misiunilor în care se cere discreție.



Jucătorii de Mafia nu-și vor putea permite mustrări de conștiință: șantajul, furtul și omorul sunt la ordinea zilei, așa cum este și cursa pe străzi în oldtimere supertuningate.

Martin Scorsese, legenda Hollywood-ului, s-ar fi bucurat



MIXTURĂ DE PROMENADĂ Cel care dorește să se relaxeze după o misiune epuizantă, se plimbă pe pasarela portului local.

de povestea gangsterului Tommy: infractorul de lux, fără scrupule, întâlnește într-una din zile în localul său obișnuit un polițist și profită de ocazie pentru a se spovedi.

De fapt, înainte să devină mâna dreaptă a celui mai puternic boss al Mafiei, Don Salleri, Tommy a fost taximetrist și a avut o îndeletnicire mult mai pașnică. Dar toate acestea s-au terminat într-una din zile, când doi gangsteri în evadare l-au luat ostatec și l-au confiscat mașina pentru a scăpa de poliția care îl urmărea. Astfel începe povestea epopeii de gangsteri Mafia.

Ca jucător preluați rolul principal și urmăriți cariera involuntară a lui Tommy, în slujba lumii interlope. Briefingurile, în care preluați controlul asupra protagonistului, prezintă cele 20 de misiuni în care Tommy a evoluat de la un simplu șofer complice și șantajist de protecție, până a devenit omul cel mai căutat al orașului.

Metropola fictivă pe nume Lost Heaven care se întinde în total pe

douăsprezece mii de pătrate de oraș virtual, ne aduce aminte de marile orașe americane din perioada de voga a crimelor organizate. Într-adevăr, producătorii au reconstituit traseele străzilor și numeroase clădiri din New York, Chicago sau Washington din anii '20, combinându-le cu zgârie-nori amplasați întâmplător. Astfel se încearcă evitarea unei impresii de fațadă unitară a altor jocuri, ca de exemplu Driver, și să facă posibilă o orientare fără probleme pe străzile din Lost Heaven. Pentru o



WELCOME TO HELL! Puteți face o vizită și suburbiilor orașului.



CĂLĂTORIE PE FLUVIU Pe acest impozant vapor cu aburi trebuie să rezolvați o sarcină deosebit de delicată.



BEȚIA VITEZEI: Automobilele reproduse exact dispun de sisteme de rulare și motoare care corespund celor originale.

Datorită tehnologiei proprii deosebite pot savura saga de gangsteri și cei care nu posedă un sistem High-End.

impresie și mai realistă, mai târziu vor apărea și cartiere caracteristice care încă din prima clipă se diferențiază între ele. De exemplu, în Chinatown sunt amplasate pagode în stil asiatic, iar străzile sunt populate de emigranți harnici, din orient.

Veți cerceta metropola virtuală fie modest, per pedes, sau, pentru

distanțe mai mari, apelați la una dintre cele 60 de mașini simulate. Aceste mijloace de circulație vi se pun la dispoziție de "Familie" sau vor trebui furate la primul colț de stradă. O privire aruncată în parcul de mașini îi face pe fanii Oldtimer-elor să lăcrimeze de bucurie: oferta se întinde de la simplul Ford Model T până la cel mai

scump bolid Duesenberg Speedster.

Pe lângă grafica nobilă, una dintre high-light-urile jocului va fi fizica vehiculelor. Designerul șef Daniel Vavra, care este un fan înrăit al jocurilor de curse, a ținut foarte mult la acest aspect și de aceea a acordat o atenție deosebită simulărilor de bolizi clasici pe benzină: toate mașinile sunt copii

Israeli Air Force



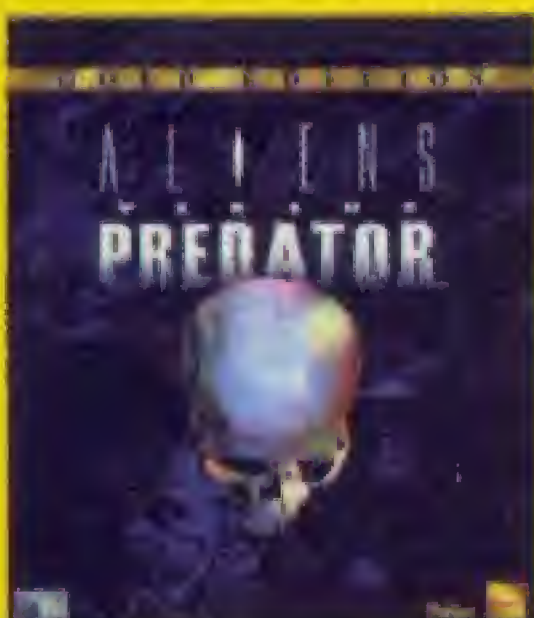
Fighter Pilot



F 22 Lightning 3



Alien VS Predator Gold



KA 52 Team Alligator



F - 15



Informații la tel.
059-479661



LITTLE ITALY Cartierul emigranților cu fațadele ponosite, inclusiv nesfârșitele frânghii de rufe, amintește de colțurile cele mai rău famate ale New York-ului. Cartierul nobil aparține domeniului Nașului.

Betia vitezei: automobilele reproduse exact dispun de sisteme de rulare și motoare care corespund celor originale.

fidele după datele originale ale sistemului de rulare și a motoarelor. Tamponări cu alte mijloace de transport sau clădiri deformează caroseria și transformă nobilele mașini în grămezi nefericite de tablă fumegândă. Pentru îndeplinirea majorității sarcinilor trebuie să conduceți însă cu precauție. Poliția din Lost Heaven este foarte strictă în ceea ce privește regulile de circulație, la fel ca și colegii din jocul Driver. Cei care încalcă prea des regulile de circulație, atrag atenția poliției, care, în cele din urmă, vă va împiedica în exercitarea afacerilor murdare.

Ca să vă perfecționați stilul de conducere, nu trebuie să intrați direct în circulația haotică din centrul orașului: la marginea

metropolei se găsește o pistă de curse amenajată, pe care ar trebui să o vizitați în mod regulat ca să vă intrați în mână. Ca bonus programatorii vor să includă un joc de curse gratuit a la *Need for Speed*: Porsche care a apărut practic ca "produs alfa" în timpul dezvoltării lui *Mafia*.

După peste doi ani de dezvoltare, echipa cehă din Brno a încheiat și design-ul tuturor misiunilor. Acum se implementează jocului storyline-ul complet și se

lucrează la comportamentul locuitorilor orașului Lost Heaven. Având la bază un scenariu complicat, producătorii ne prezintă cele mai diverse provocări la care se vor putea aștepta jucătorii în Lost Heaven. În exemplul nostru, Tommy trebuie să elimine un politician local căzut în dizgrație, care se află la o festivitate de campanie electorală. Înarmat cu sniper rifle, jucătorul cercetează împrejurimile coruptului ales al poporului și caută un locșor liniștit pentru lovitura mortală. Cel mai potrivit loc este o fabrică locuită de o hoardă de boschetari. Aceștia se manifestă deosebit de agresiv și încearcă să-l gonească cu forța pe Tommy. Bineînțeles, mult încercatul gangster poate închide gura acestora cu ajutorul câtorva focuri de armă; în acest caz, însă, la părăsirea clădirii trebuie să se aștepte la o întâmpinare deloc amicală din partea unei armate întregi de polițiști. Cui îi sunt dragi libertatea și viața, trebuie să aleagă o cale elegantă de a ocoli boschetarii, pentru a-și putea duce nestingherit misiunea la bun sfârșit.

Aproape ca în epopeea infractorilor *Hitman*, *Mafia* trebuie să confere jucătorului posibilități variate pentru îndeplinirea misiunilor. Pentru fiecare misiune vă stau la dispoziție diferite căi de rezolvare. Rămâne să decideți dvs., cum să transpuneți în fapte dorințele Nașului.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



PARADISUL MECANICILOR În atelierul auto al "Familiei" automobilele dvs. sunt întreținute și pregătite pentru misiuni.



FACEȚI LOC! Ca în celelalte simulatoare de curse, pietonii se aduc în siguranță printr-o săritură, înainte de a fi loviți de mașinile care gonesc prin zonă.

Dungeon Keeper Gold



Dungeon Keeper 2



Ultima Ascension



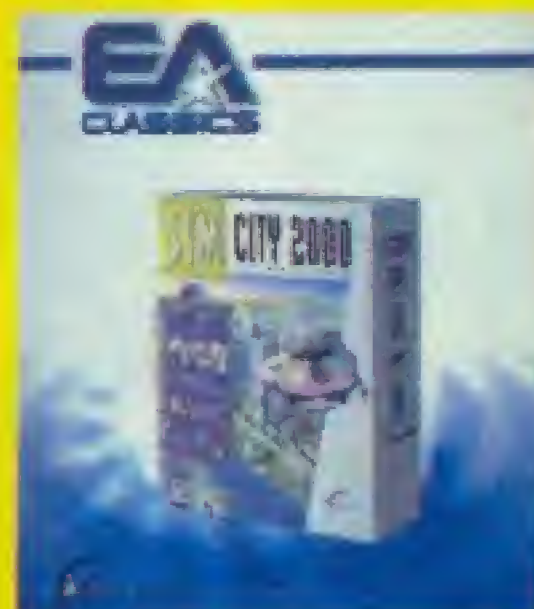
Dune 2000 Classic



NOX



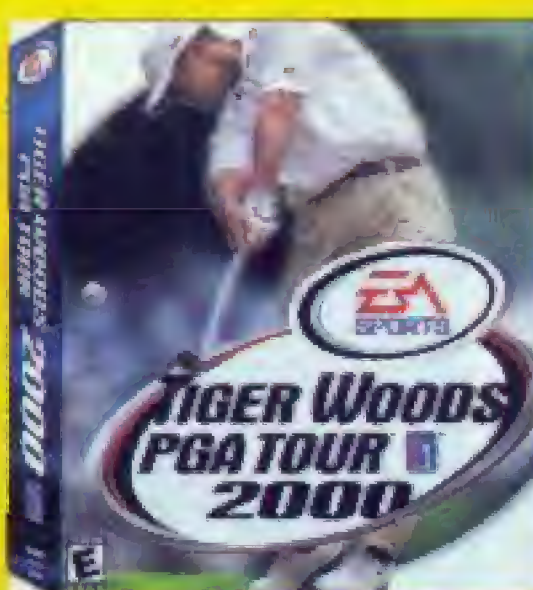
SimCity 2000 SE Classic



Triple Play Baseball 2001



Tiger Woods / PGA Tour 2000



Tiger Woods '99



Rugby 2001



SimCity 3000 - World Edition



The Sims





■ DUET INFERNAL

Barbarul și vrăjitoarea au primit întăriri. Doi noi luptători vor să-l înfrângă împreună pe diabolul Baal.

Pacea nu intră în calcul

Schimb de putere în imperiul fanteziei: Abia a fost învins prințul infernului, că un nou personaj malefic pune mâna pe putere

■ PRODUCĂTOR Blizzard ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim.I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Se va putea juca și în Battle.net cu noile caractere?

Cu siguranță. Însă jucătorii care și-au instalat add-on-ul și cel care posedă originalul nu vor mai colinda împreună prin lumea online.

Cât de cuprinzător va fi noul capitol?

Conform spuselor celor de la Blizzard, bătălia cu Baal ar trebui să fie de dimensiunea celui de-al treilea sau al patrulea act din Diablo 2.

Diavolul e mort, trăiască diavolul! În cele din urmă, într-un final fericit, marele răufăcător *Diablo* a trecut pe veșnicele plajuri ale vânătoarei, însă liniștea și pacea nu se instalează nici pe departe în această lume a fanteziei. Un demon răutăcios, pe nume Baal, simte că i-a venit rândul și pune mâna pe putere.

Povestea pachetului suplimentar așteptat în anul următor pornește exact de la sfârșitul actului patru din *Diablo 2*. După moartea prințului infernului, intră în scenă un nou răufăcător. Întunecatul Baal își are domiciliul în ținuturile înalte ale barbarilor și se află în căutarea unei așa-numite pietre a lumilor, care i-ar da puterea de a șterge granițele dintre rai și iad. Urmarea ar fi un haos de neimaginat. Așadar, după victoria asupra lui Diablo, eroilor dvs. - pe care, desigur, puteți să-i luați din jocul inițial - nu le rămâne răgaz pentru odihnă pe lauri, căci bătălia cu Baal e declarată deschisă. Prima impresie pe care o



FRUMUȘETE DISCUTABILĂ Stând alături de o atentatoare supărată, nu e recomandabil să te înfrunți din cireșe. În această imagine, eroina noastră tocmai neutralizează câțiva monștri cu un gaz verde otrăvitor.

ai când pătrunzi în ținuturile acestuia e cea a unui câmp de bătălie. În platouri cu stepă uscată și înalte deșerturi de gheață sunteți martorul disputei ce are loc între

barbarii de acolo și hoardele lui Baal. Pe lângă o mulțime de pietre prețioase, arme și obiecte noi în dotare, două noi clase de caractere își vor aduce contribuția la senzație.



OAMENI, ANIMALE, SENZAȚII Ca druid, nu numai că vă puteți crea o hoardă de lupi, ci vă puteți transforma în pătruped, dacă situațiile sunt dificile.

În timp ce atentatoarea se descurcă cu tehnici orientale de luptă, druidul se bazează pe puterile magice ale naturii.

Atentatoarea înșeală în primul rând prin aparența vulnerabilă și silueta grațioasă, dar capacitățile ei n-ar trebui subestimate, mai ales în lupta corp la corp. Dama stăpânește îndeaproape toate tehnicile de luptă ale stilului asiatic și se apără cu ajutorul cizmelor și ghearelor din metal împotriva hoardelor de monștri. În același timp, e capabilă să pună capcane inamicului. Arsenalul se compune din bombe care explodează când sunt atinse și grenade cu gaz, mergând până la turnuri mecanice complicate, care-i elimină din luptă pe nepoțiti. Rămâne însă deocamdată secretul producătorului cum va fi cu putință să dobândești liniștea și concentrarea necesară pentru

plasarea exactă a capcanelor, cunoscută fiind învâlmășeala haotică a luptei. Pentru începători, o alternativă mai potrivită e druidul, care folosește în primul rând stihile naturii pentru a se împotrivi trupelor diabolice. Pe lângă vrăjitorii cu foc și aer, el e capabil să creeze plante care, într-un ritm amețitor, nimicesc tot ce le stă în cale. Însă asta nu e tot. Ca necromantul din *Nox*, druidul e capabil să-și creeze veritabile armate compuse din lupi, câini și

alte creaturi. Și dacă în ciuda acestor tactici impresionante situația pare încă fără ieșire, respectivul se transformă pur și simplu într-o fiară care-l pune pe fugă pe slujitorii lui Baal. În funcție de dorința dvs., poate lua forma unui urs grizzly, a unui vultur ori a unui lup. Printre noii monștri cu care vă veți înfrunta, pe lângă diferitele tipuri de dragoni uriași și o rasă necunoscute de morți vii, vor apărea și așa-numiții overlords. Așa cum făceau șamanii în *Diablo 2*, și aceste creaturi pot să-și strângă în jur subordonați, pe care să-i reînvie în funcție de necesitate. Noile făpturi ale iadului se comportă într-un mod mult mai inteligent față de predecesorii lor din *Diablo 2*, care păreau mai degrabă prostănaci. De exemplu, acești overlords își strâng în jurul lor subalternii când se simt amenințați și își pot chiar vindeca componentele rănite grav. Mai mult, mulți monștri sunt capabili să recunoască diferențele de nivel din peisaj și să le folosească drept mijloace ajutătoare în scopurile lor. Cine nu l-a învins încă pe cel care e de fapt prințul iadului ar trebui să se grăbească, deoarece din cel de-al cincilea act, legat direct de ultimul capitol din *Diablo 2*, se vor înfrupta doar eroii experimentați, care l-au trimis pe Diablo măcar o dată pe tărâmurile veșniciei.

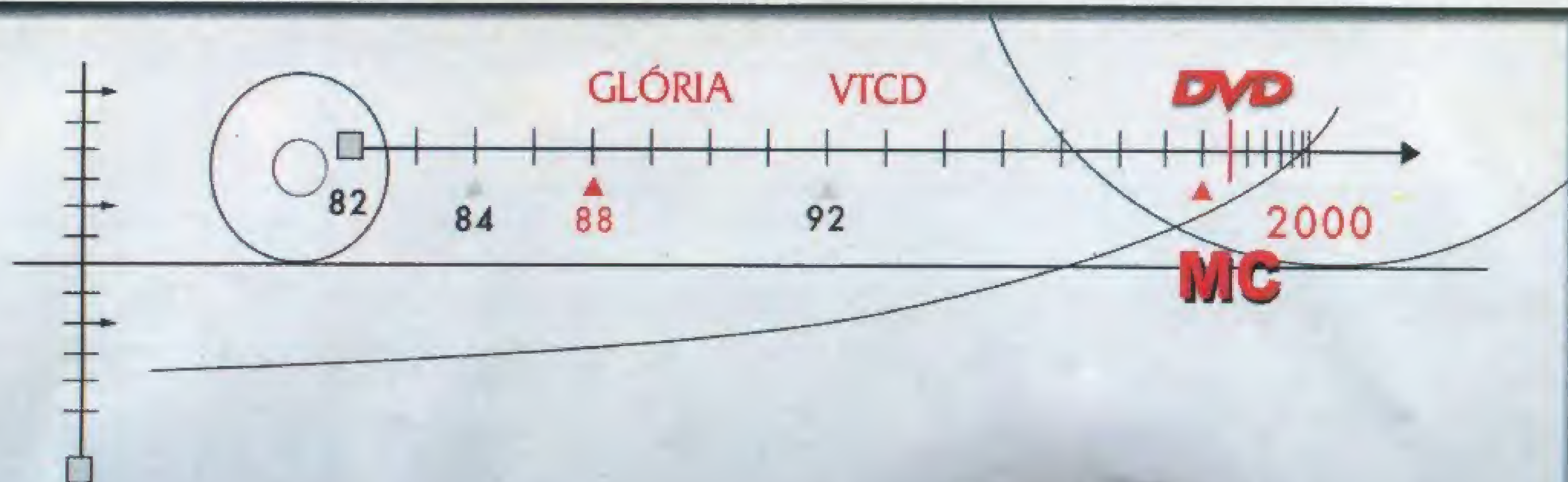
Andreas Sauerland
Bogdan Gavra



BINE ASCUNȘI În interiorul acestor vechi ruine veți întâlni fugari ce vă oferă ajutor, arme sau băuturi tămăduitoare.



PE MARGINEA PRĂPĂSTIEI Nu e recomandabil să ajungeți pe meleagurile barbarilor dacă sunteți sensibil la frig. Din peisaj fac parte întinderi de gheață și impozante cascade încremenite.



Let's save their spirit!

*... through MC, CD, DVD
made by VIDEOTON!*



DVD
VIDEOTON

DVD
VIDEOTON

Arany János
(1817 - 1882)

CD-AUDIO CD-TEXT CD-EXTRA CD-ROM CD-ROM/XA CD-I PHOTO-CD VIDEO-CD



V T C D

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 140\$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casetele cu opinii puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție, în conferințe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.

Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.



Jocurilor deosebit de bune și/sau inovative, de care sunteți fascinați, indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

În comparație

Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:

- Clase calitative:
- Albastru** Clasa de referință
 - Verde** Clasa superioară
 - Galben** Clasa mijlocie superioară
 - Portocaliu** Clasa mijlocie
 - Roșu** Clasa inferioară

Carnetul de note

Grafica, sunetul, controlul, modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

Configurația minimă

Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

Configurație recomandată

Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

REZULTATUL TESTULUI

ÎN COMPARAȚIE

Alternativ prezentate pe scurt

Candidatul

Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare.

Joc comparativ 1

Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 2

Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 3

Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 4

Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

GRAFICĂ

O scurtă descriere a graficii jocului

SUNET

O scurtă descriere a sunetului și a muzicii

CONTROL

O scurtă descriere a controlului jocului

MULTIPLAYER

O scurtă descriere a modului multi-player

99%
SATISFACȚIE

Candidatul

NECESAR

Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

GRAFICĂ

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

SUNET

EAX (SBLive)
Aureal 3D
Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single PC 2 Rețea 4 Internet -
Număr de jucători
CD-uri/pachet 1

CONTROL

Force-Feedback

SATISFACȚIA

Cel mai important: notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

Standarde grafice

Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet

Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer

Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe Internet. Aici găsiți informații despre:

- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj

Centru de testare

Numele jocului

E instalat și funcționează

Sascha Pilling

Jocul oferă grafică high-end pentru toți. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.

- Sprijină rezoluții până la 1.600x1.200 puncte
- Instalări diferite pentru DirectX și Glide
- Câte trei dimensiuni diferite de instalare pentru o performanță optimă
- Versiunea de testare are încă probleme cu DirectX7

Tehnicianul PC-Games, Sascha Pilling, vă arată cum puteți stoarce mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

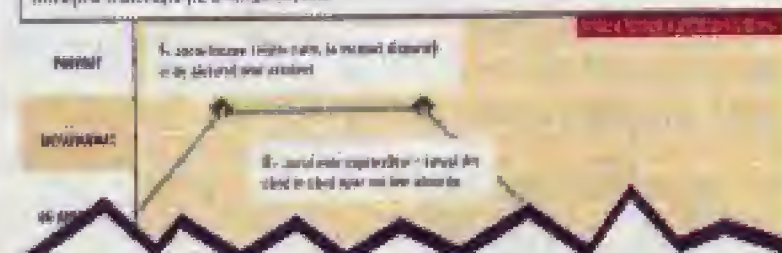
PROCESOR	Pentium 100 MHz	Pentium 133 MHz	Pentium 166 MHz	Pentium 200 MHz	Pentium 233 MHz	Pentium 266 MHz
RAM	32 MB	64 MB	128 MB	256 MB	512 MB	1 GB
Voodoo2 Standard Monster 3D II	440 x 460	800 x 600	1024 x 768			
Voodoo Banshee Standard Monster Fusion	440 x 460	800 x 600	1024 x 768			
Voodoo3	440 x 460	800 x 600	1024 x 768			

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✓
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✓
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✓
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✓
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✓
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✓
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✓

CURBA MOTIVAȚIEI

Jocul nu ne impresionează doar prin grafică, ci și prin cantitatea imensă de informații, care pot întreține motivația pe o perioadă lungă.



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde chef de joc după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când buna dispoziție poate fi periclitată.

Un conflict tipic pentru lumea shooterelor 3D: ca erou singuratic, vă luptați într-un mediu necunoscut cu nenumărați adversari și monștri, având de fiecare dată ca scop principal eliminarea răufăcătorului suprem. Un principiu simplu, care, dacă este bine aplicat, garantează de fiecare dată satisfacția. Reewolf Software ne-o demonstrează într-o manieră impresionantă, cu *Half-Life: Gunman*.

Odisseea spațială

- PRODUCĂTOR Reewolf Software
- DISTRIBUTOR Monosit
- PREȚ cca. 35 \$
- Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- 4 seturi grafice diferite
- 8 arme configurabile
- peste 30 tipuri de adversari
- inclusiv călătorie cu blindate
- design variat al nivelelor

Ca stil, începutul jocului amintește puternic de Half-Life. Protagonistul, maiorul Archer, se află la bordul unei capsule de transport și pe parcursul călătoriei este informat asupra situației, care amintește de filmul *Starship Troopers*: faceți parte dintr-o trupă de elită, numită Gunman (care de altfel se mândrește cu un echipament cool și sunteți prins în război cu o rasă scârboasă de extraterestri, numită Xenome. După o confruntare pierdută în fața inamicului, aparent mult mai puternic, vă întoarceți la baza spațială, numărându-vă printre puținii supraviețuitori ai masacrului. Runda respectivă s-a terminat

■ PERMITEȚI SĂ MĂ PREZINT: GUNMAN!
Mulțumită armelor nenumărate, eroul nu uită de ipostaza de macho nici când se află în mijlocul hoardelor de adversari.

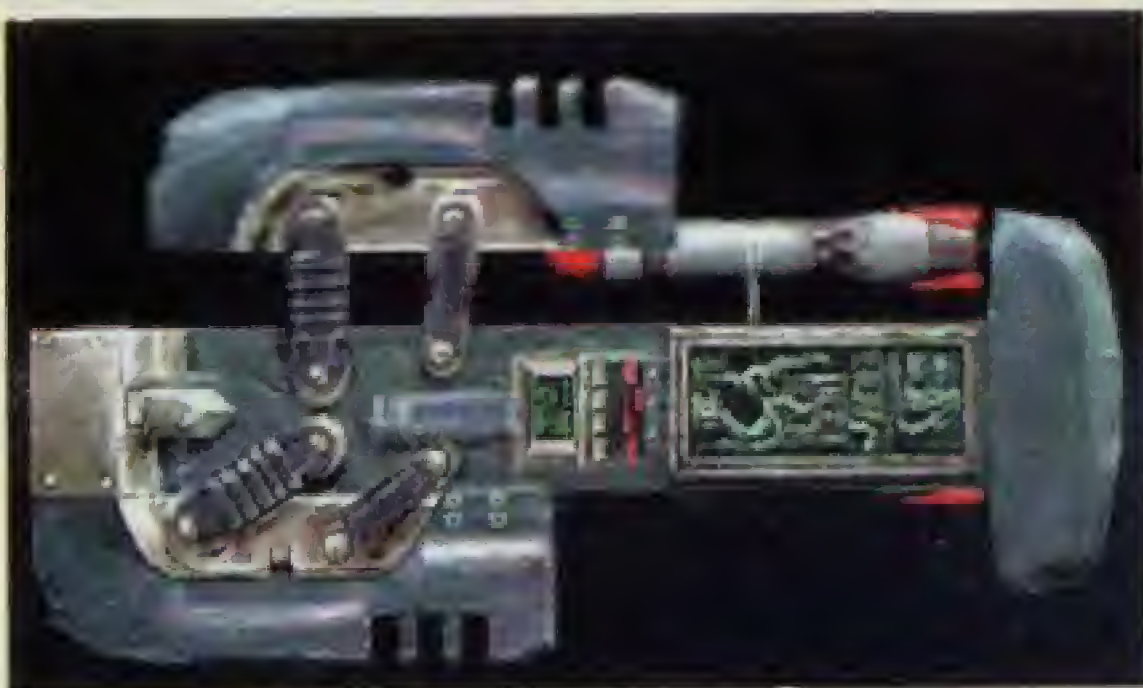
■ N-A IEȘIT DELOC BINE

Împotriva acestui individ nu se recomandă un atac frontal, căci cu rachetele sale Gunman ajunge să guste repede țărâna.



Baterie, foc!

Vă prezentăm configurațiile variate ale armelor din Gunman, exemplificând cu lansatorul de rachete (M.U.L.E.).



Moduri de foc ale lansatorului de rachete:

Launch When Fired	Modul standard
Launch When Locked	Trage abia după ce căutarea a găsit o țintă
Flightpath Guided	Racheta urmează punctul laser
Flightpath Homing	Racheta își caută o țintă
Flightpath Spiral	Lansarea a două rachete, care se orientează spre țintă urmând o traiectorie elicoidală
Trigger on Impact	Racheta explodează la impact
Trigger on Proximity	Racheta explodează îndată ce se află în apropierea unei ținte
Trigger Timed	Racheta explodează ca o grenadă
Payload Explosive	Explozie standard
Payload Clusterbomb	Explodează șase grenade mici



Moduri de foc ale muniției:

Trigger Timed	Explodează la cinci secunde după lansare
Trigger When Tripped	Miezul exploziv se plasează ca o mină și explodează la atingere
Payload Explosive	Explozie standard
Payload Clusterbomb	Explodează șase grenade mici

deosebit de rău, deoarece generalul trupelor dvs. a căzut în captivitatea xenomilor, împreună cu nenumărați soldați. În ciuda acestor pierderi, luptele continuă, iar dvs. sunteți trimis pentru a verifica un semnal ciudat, emis de pe o planetă necunoscută.

Înainte de a porni, veți absolvi însă un tutorial. Vă obișnuiți astfel cu elementele de bază ale controlului personajului, care este simplu și precis, dar poate fi și liber configurabil. În locul unor explicații sterile, Rewolf Software a împletit această misiune de antrenament direct cu firul povestirii. Nu e deloc rău, căci în acest fel nici începătorii, nici veteranii *Half-Life* nu se vor plictisi pe parcursul tutorialului. Pe lângă diferitele mișcări ale personajului dvs., veți putea cunoaște și cele mai noi arme și modurile de foc ale acestor, făcând și o vizită la școala de condus blindate.

Ajuns pe planetă, constatați că ați fost atras într-o capcană. În urma unui atac devastator, din echipa de cercetași nu a mai rămas nimic. Odiseea dvs. începe. Vă croiți calea printre clădiri vechi, asemănătoare cu



NU-I A BUNĂ Acțiunea cu elicopterul se termină cu un fiasco.

cele mayașe, care sunt înțesate de capcane. Aceasta însă nu e încă totul. Planeta este populată cu dinozauri, mai ales carnivori, pentru care reprezentați o potențială masă copioasă. Doar că, spre deosebire de Gordon Freeman, nu sunteți un șoarece de bibliotecă, ci un soldat cu experiență și vă știți apăra, chiar dacă dotarea de la început este destul de săracă (pistol-laser, shotgun). De altfel, pistolul-laser nu e chiar de lepădat, ceea ce veți constata la testarea diferitelor moduri de foc (standard, încărcătură sferică, foc continuu). Aceste moduri se dovedesc foarte utile, deoarece dau rezultate complet diferite. Același lucru este

Nu doar o ciuruială

Producătorii au reușit să integreze un amestec reușit de elemente de shooter și de puzzle. Chiar dacă uneori pare să nu se mai poată merge mai departe, analiza amănunțită a mediului vă ajută. Iată o situație tipică din *Half-Life: Gunman*.



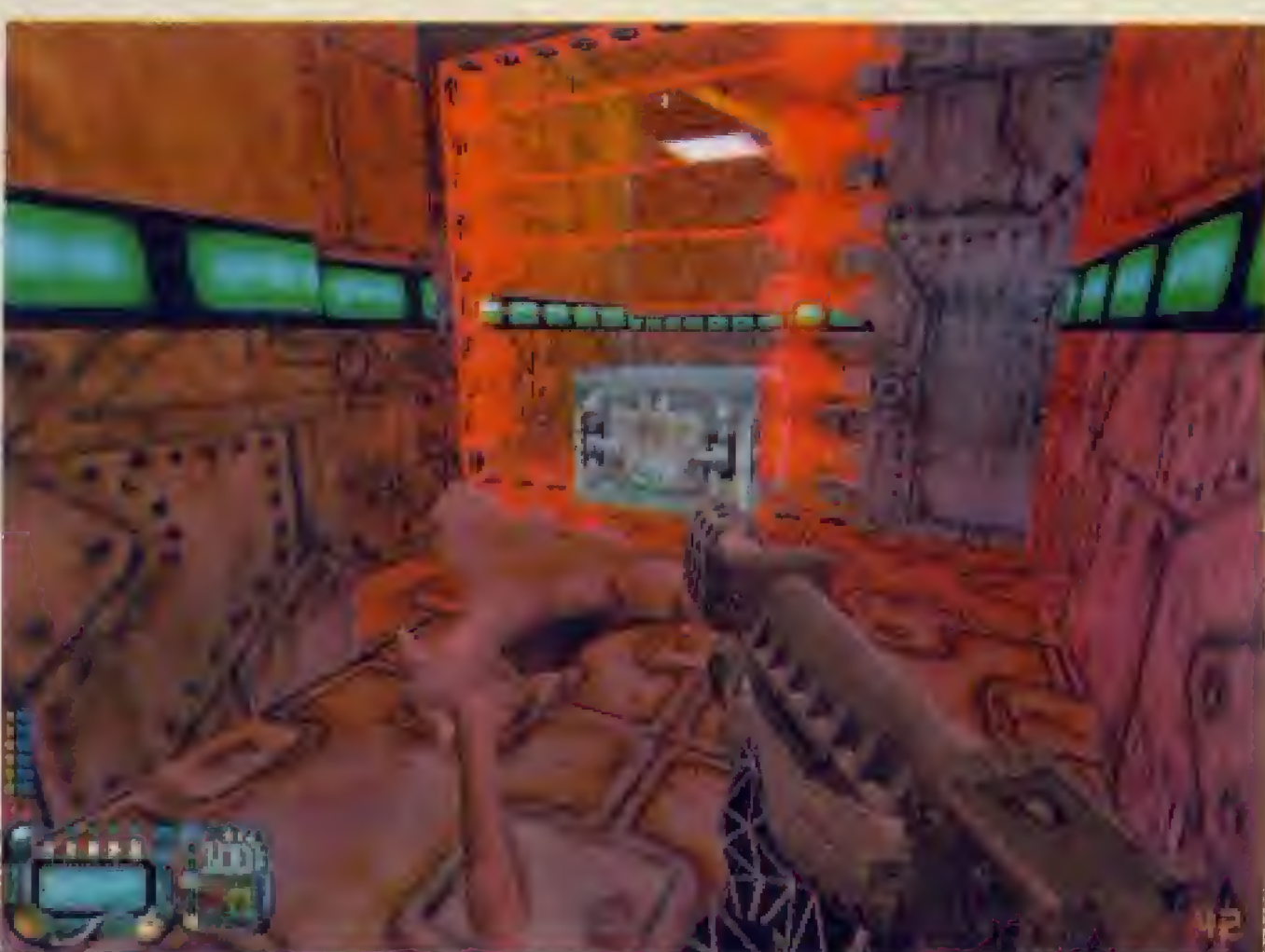
FĂRĂ TRECERE Aceste raze laser nu ne permit trecerea prin poartă, iar în apropiere nu se poate observa nici un comutator.



CINE CAUTĂ GĂSEȘTE La inspectarea mediului din apropiere, ne reține atenția o ladă, care cu siguranță are vreun rol.



CU DIBĂCIE Împingem în poartă lada pe care tocmai am găsit-o, neutralizând astfel obstacolul ucigaș.



UN SFÂRȘIT REUȘIT Pe partea cealaltă veți ajunge târâș, pe sub razele rămase libere. E bine să fi lichidat extraterestru în prealabil.

Pe lângă clasicele lansatoare de rachete, mitraliere sau grenade, apar și arme deosebit de originale, cum ar fi ChemGun-ul și arma-laser.

valabil și pentru majoritatea celorlalte arme, fapt care îndepărtează temerile cum că aceste moduri ar fi simple trăsni, care n-ar avea nimic de-a face cu gameplay-ul. Pentru schimbarea configurației armelor este foarte util un wheel mouse, deoarece cu roțița acestuia puteți schimba cel mai rapid. Producătorii dovedesc multă inventivitate prin intermediul impresionantului arsenal de opt arme. Pe lângă elementele clasice, ca lansator de rachete, mitralieră și grenade, arma laser și ChemGun-ul nu sunt doar originale, ci și foarte eficiente. În timp ce primele au efect mai ales împotriva adversarilor mecanici, adversarii organici sunt supersensibili la obuzele cu încărcături bazice sau acide. Fără îndoială, variatele opțiuni de arme și posibili-

tățile tactice care rezultă din acestea contribuie în mare măsură la satisfacția oferită de joc, mai ales că și adversarii umani acționează inteligent. Astfel, în timpul atacului, camarazii dvs. de odinioară caută o acoperire între ziduri sau se ascund după o ladă și nu rămân încrămeniți când aruncați cu o grenadă, de exemplu.

Că aveți nevoie de puterea amplificată a armelor devine evident la întâlnirea unei vechi cunoștințe, generalul. Fostul superior și soldați săi mai au o datorie neachitată față de dvs.; din punctul său de vedere, v-ați abandonat colegii la necaz. Din acest motiv, răutăciosul general s-a aliat cu extraterestrii, pentru a cultiva creaturi tot mai puternice pe care le trimite asupra oamenilor și mai ales

asupra Gunman-ului dvs. După cum puteți constata, se dezvoltă o povestire deosebit de inspirată pentru un ego-shooter și care în continuare pregătește nenumărate surprize. Și celelalte atuuri ale 3D shooterului ni se dezvăluie după o scurtă perioadă de joc: un design variat al nivelurilor,



ATENȚIE, CAPCANĂ! Misiunea de investigație e compromisă de o capcană nemiloasă.

Testcenter**Half-Life: Gunman****AȘA RULEAZĂ JOUL PE PC-UL DVS.**

		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		RAM		64 128		64 128		64 128		64 128	
Software	640 x 480	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
	800 x 600										
	1024 x 768										
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Savage4	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
GeForce	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										

LEGENDĂ

Tehnic imposibil

Inacceptabil

Acceptabil

Optim

CURBA MOTIVAȚIONALĂ

O distracție variată, fără pasaje aride sau momente frustrante, vă va determina să jucați *Gunman* de la un capăt la celălalt.



Gunman are o atmosferă extraordinară, asigurată în bună parte de nenumăratele "scripted events".

precum și un amestec bine gândit de shooting și puzzle. Cu toate că la capitolul mistere producătorii nu oferă nimic cu adevărat nou, posibilitățile care le stau la dispoziție sunt epuizate complet. Un aspect pozitiv îl constituie faptul că fazele de gândire sunt incluse de fiecare dată perfect în nivelul respectiv și nu dau impresia că au fost integrate ulterior, artificial. Și cu toate că de cele mai multe ori nu trebuie decât se deschideți niște uși sau să dezactivați câmpuri de forță, pentru identificarea soluției e nevoie de mai mult decât de găsirea unui simplu întrerupător. O cercetare atentă a împrejurimilor vă relevă de regulă indiciul hotărâtor pentru a rezolva problema.

Gunman dispune de o atmosferă superbă, care rezultă mai ales din nenumăratele "Scripted Events", evenimente care asigură în permanență varietatea jocului. Vi se surpră pământul sub picioare, se dărâmă tavane sau chiar clădiri întregi, un pas greșit declanșează o capcană mortală. Jucătorii mai sensibili se vor cutremura des, datorită adversarilor care apar din senin și vor trebui să facă față și problemelor de inimă. Atâtea valuri de adrenalină nu ofereau până la ora actuală decât jocuri ca *Unreal*,



DIZORAȚIOS CÂT ÎNCAPE Corpolenta mamă extraterestră și-a ales o poziție cu adevărat neavantajoasă.



JOHN WOO VĂ SALUTĂ Factorul de cool al adversarului scade rapid după ce apăsăm pe trăgaciul shotgun-ului.



IATĂ CE AVEM AICI În ciuda engine-ului grafic învechit, efectele de lumină din Gunman sunt convingătoare. Efectele optice sunt puse în valoare mai ales în cazul diferitelor moduri ale armelor laser.



OPINII

Un 3D shooter palpitant și surprinzător, care mi-a confirmat așteptările ridicate.

Georg Valtin

Asta da acțiune! În sfârșit, mai apare și un ego-shooter pe gustul meu. Nivele variate, adversari puternici și arme inovative, ambalate într-o povestire bună, fac să tresalte inima fanului de acțiune. Recunosc că, din punct de vedere al tehnologiei, *Gunman* nu este chiar ultimul răcnet, însă pe cine să deranjeze vechiul engine *Half-Life*, când programatorii au reușit să realizeze cu el scene atât de fascinante? Pe mine personal, nu. Iar a te distra și cu un blindat e mai mult decât un simplu gag, căci aparține pasajelor cu cel mai mare factor de satisfacție. *Gunman* nu prezintă elemente cu adevărat critice, însă nu ar fi stricat dacă în ultimul capitol s-ar fi regăsit ceva mai multe tipuri de adversari. Dincolo de acestea, ultima lume de joc devine atât de complexă, încât cu siguranță vă veți pierde de câteva ori orientarea. Iar acest lucru nu va umbri impresia excelentă a reușitului ego-shooter.

Wheel of Time sau *System Shock 2*, ceea ce evidențiază excelența lui *Gunman*. Vă veți obișnui repede să vă furișați atent prin nivele, iar la deschiderea ușilor să pregătiți câte o armă eficientă doar pentru cazul în care în spatele acestora sunteți așteptat de un monstru extraterestru. *Gunman* însă oferă mult mai mult decât cercetarea unor clădiri pentru găsirea ieșirii corecte. Mai ales pe cea de-a treia planetă, lumea-deșert a lui Icnus, veți traversa peisaje mărețe. Cu aceasta, Rewolf Software infirmă mult vehiculată părere potrivit căreia cu engine-ul lui *Half-Life* nu s-ar putea realiza peisaje externe. Însă această creație a programatorilor și graficienilor este remarcabilă în toate sensurile. Ceea ce a obținut Rewolf din vechiul engine i-a impresionat

chiar și pe șefii de la Valve, care au crezut la prima prezentare a lui *Gunman* că e vorba de un studiu tehnologic pentru *Half-Life 2*. Nici secvența călătoriei cu blindatul nu a fost la început luată în serios de Valve, pe motiv că nu ar fi posibilă din punct de vedere al tehnologiei programării. Mare eroare, căci iată: călătoria cu colosul de oțel a devenit acum elementul principal al capitolului trei. Nu trebuie să vă temeți de monotonie, căci va trebui să coborâți în mod regulat din vehicul, să căutați în lungi marșuri pe jos benzină sau să eliminați obstacolele din cale.

În ansamblu, *Half-Life: Gunman* este destul de pretentios, însă cu cele trei grade de dificultate oferă și începătorilor o satisfacție veritabilă. Aceasta se va regăsi și în modul

multiplayer, care însă, asemenea muzicii, nu a fost integrată în versiunea trimisă pentru testare. Ca un bonus deosebit, producătorii vor să integreze un mod Tank DeathMatch, în care vă măsurați puterile cu adversarii de la volanul unui blindat. Făcând abstracție de câteva mici probleme de performanță, cerințele de sistem ale lui *Gunman* sunt destul de moderate, datorită engine-ului destul de vechi. Chiar și fanii de acțiune fără calculatoare High End pot savura jocul în cele mai bune condiții.

Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Complimente tinerilor producători! Nu trebuie să-i pierdem din vedere.

Florian Stangl

Aproape incredibil, dar adevărat: cu toate că producătorii au lucrat la *Gunman* doar din hobby, iar motorul grafic are câțiva ani în cârcă, jocul nu e cu nimic mai prejos față de concurenți actuali ca *Voyager - Elite Force*. Chiar din contră, numărul evenimentelor-surpriză (Scripted Events) și story-ul m-au fascinat încă de la început și m-au prigonit în fața monitorului. Controlul, grafica și sunetul sunt ireproșabile, ca de altfel și comportamentul inteligent al adversarilor umani, ce caută acoperire și utilizează iscusit diferitele arme. Spre sfârșitul jocului, producătorilor par să li se fi terminat ideile sau timpul, dar până acolo am fost pe deplin satisfăcut. Domnule Romero (*Daikatana*), mai aruncați o privire către băieții!

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt,

■ Wheel of Time

Un fantasy thriller sumbru, cu efecte geniale de lumină și un epic remarcabil.

■ Half-Life: Gunman

Un shooter clasa-nișă, care își joacă așii unul după altul. Unul dintre highlight-urile de acțiune ale anului.

■ ST: Voyager

Un SF-Shooter cu o atmosferă reușită, însă prea scurt.

■ Klax: Psycho Circus

O orgie de măcel, concepută în jurul bunicilor rockului.

■ Daikatana

Prietenul lui John Romero este mult mai atrăgător decât jocul său.

GRAFICĂ

Culise detaliate și efecte reușite.

Colise detaliate și efecte reușite.

SUNET

Efecte reușite, dar muzica încă lipsește.

Efecte reușite, dar muzica încă lipsește.

CONTROL

Superb, iar un Wheel Mouse avantajează schimbările modurilor de armă.

Superb, iar un Wheel Mouse avantajează schimbările modurilor de armă.

MULTIPLAYER

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Nu era încă integrat în versiunea de testare.

Half-Life: Gunman

NECESAR

Pentium III 300

24 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 400 MB

RECOMANDAT

Pentium II 300

64 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 400 MB

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✓ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLive)

✓ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1

Rețea 32

Internet 32

Număr de jucători/CD

1

CD-uri/pachet

1

CONTROL

Force-Feedback

✗

88%
SATISFAȚIE

NUMAI
199.000 LEI

JOCURI FULL LA PRETURI COOL !

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii nr. 51 Bucuresti

Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66

E-mail:sales@ubisoft.ro

www.speedbusters.com

UN NOU JOC ORIGINAL
LA PRETUL UNUIA PIRATAT!

Speed Busters

Il poti gasi la chioscul de unde
iti cumperi revista de jocuri
preferata si in magazinele
specializate din orasul tau !



SUPER
TOMBOLA

THRUSTMASTER®

Salutări de la Londra

James Bond se poate pensiona: super-spionajul este mai plăcut cu Cate Archer

FACTS

■ PRODUCĂTOR Monolith/Fox Interactive ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 38\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- Aproape 60 de nivele
- 15 lumi diferite
- patru grade de dificultate
- peste 30 de arme
- peste 20 de caractere
- zece hărți pentru multiplayer

Stil și istețime în locul grenadelor: Cate Archer face uz de armele feminine

Trebuie să știți și dvs. că aruncătoarele de rachete sunt de viitor. O eroină din domeniul acțiunii 3D Cate Archer, ne-o demonstrează din nou. Agentă isteată, frumoasă și bățăioasă e protagonista celui mai tulburător shooter al anului.

Anii '60. Multă muzică, frizuri anostime, lămpi și locuințe policrome. Părinții își fac griji legate de furorile pe care le face o trupă nemaiauzită, pe nume The Beatles, fetele își pot lua pilula cotidiană, iar seara se holbează cu toții la Space Patrol Orion. În această epocă ce pare atât de îndepărtată, o tânără agentă își vede de treabă. Numele ei e Cate Archer și e eroina unui shooter 3D special, *No One Lives Forever*. În loc să vă apărați de tot soiul de mutanți groaznici, veniți din spațiu, cu grenade de mână, aruncătoare de flăcări și tunuri cu

plasmă, ca în *Unreal*, *Half-Life* & Co., aici preluați rolul personajului principal feminin, inteligentă și grațioasă, care în numele unei organizații secrete numite Unity trebuie să-și ducă la îndeplinire misiunile. Într-o bună zi, într-una din aceste misiuni ceva nu iese: unul dintre cei mai de încredere colegi ai săi de la Unity e împușcat sub ochii ei, în Maroc. Când se întoarce la centru, află că Bruno nu e singurul agent care a decedat în mod misterios în ultimele săptămâni. Cel care a tras sforile asasinatelor e depistat rapid. Volkov, e un terorist rus și șef al organizației de răufăcători Harm, care din cine știe ce motive e pornit împotriva englezilor și nu se liniștește până când nu va fi trimis pe celălalt tărâm și ultimul agent de la Unity. Vremurile excepționale necesită măsuri așisderea și astfel se ia decizia ca deocamdată

■ FRUMUȘETE PRIMEJDIOASĂ
Agentul secret Cate Archer își ține la distanță numeroșii adversari, prin stil, șarm și rujuri explozive.





TIPIC NEMȚESC Se pare că producătorii se pricep la bucătăria bavareză. Budinca din carne pare foarte gustoasă.



AMBIENT GENIAL Vizită într-un club. Fundalul reînvie perfect atmosfera psihedelicilor anii '60.

Cine nu dă din mâini și din picioare și rămâne pe cât de mult posibil neobservat se alege cu laudele patronului.

neexperimentata Cate Archer să intre în acțiune împotriva lui Volkov și a colaboratorilor săi. Vânătoarea lui Volkov o face pe eroină să călătorească prin lume.

După drumul în Maroc, călătorește în Alpi, mai aruncă o privire pe la München la Oktoberfest, târgul de toamnă, vizitează un club de noapte rău famat din Hamburg și spionează în Berlinul de Est la Centrul Stasi. Alte destinații sunt America, Caraibe și Africa, pentru a lua în cele din urmă drumul spațiului. Pe parcursul acțiunii, agenta Archer va fi nevoită să fure documente, să-și scape pielea de pe un vapor ce se scufundă, e aruncată fără parașută dintr-un avion, luptă în apă împotriva rechinilor, eliberează oameni de știință din captivitate și alte asemenea rafinate.

Ca în *Half-Life*, producătorii s-au gândit și aici la situații inedite, care determină jucătorul să treacă dintr-o acțiune neașteptată în alta. Indiferent că trebuie să însoțiți un cercetător pentru a ieși dintr-un complex de maximă siguranță ori că va trebui să încuiați un agent în toaleta damelor, pentru a-l face felul acolo, că vă veți afla în situații standard sau în împrejurări în care pericolul vă pândeste din toate părțile, în *No One Lives Forever* abia veți apuca să respirați. Uzul

armelor e rareori calea cea mai bună pentru reușită.

Asemănător lui *Dark Project* sau lui *Deus Ex*, scopul ți-l atingi de multe ori într-un mod mai elegant dacă operezi neobservat. Cine e

capabil să se sustragă în permanență din fața camerelor de supraveghere ori îl termină pe teroriști de la spate, rămânând cât mai mult neobservat, se alege la finalul misiunii cu un bonus

Curiosity shop

Monty Python vă salută! Personajele principale din *No One Lives Forever* par să fi evadat dintr-un serial comic englez.

Trei dive plictisite, un rus pus de răzbunare, o cântăreață de operă grandilocventă și un scoțian dat dracului. Distribuția în *No One Lives Forever* este nu numai bizară, cât cosmopolită. Găsim aici câțiva din cei mai ciudați actori.



Diva de la operă

Destinul lui Inge Wagner este într-adevăr tragic. Ca apreciată cântăreață de operă și pretinsă rudă cu Richard Wagner, bavareza s-a alăturat delincvenților. Celor antipatici le servește en gros mostre ale artei sale.



Scoțianul

Chiar și Harry de la casa Big Brother a primit un rol în *No One Lives Forever*. Însă distracția e lăsată deoparte, pentru că acest scoțian dat naibil e imprevizibil. Pe de o parte, împreună cu Inge Wagner comite anumite lucruri discutabile. Pe de alta, pare s-o aibă la inimă pe Cate Archer.



Răufăcătorul

Volkov e numele bărbatului în spatele căruia se află toți ceilalți răufăcători. Conducătorul de la Harm elimină agenți ai organizației Unity, printre care chiar și pe cei mai apropiați de Cate Archer. Nu e de mirare că Miss Archer dorește să-l termine pe individ cu mâna ei.

Eroina

Cândva, Cate Archer ținea să devină orice în afară de agent secret. După câteva boroboaze a căror semnatară a fost, s-a plasat totuși de partea legii, devenind cea mai importantă persoană de la Unity.



Trioul mortal

Aceste trei domnișoare apar destul de târziu, dar și când apar... Modelele sunt experte în lupta corp la corp și o revitalizează pe stesata noastră eroină.



ÎN VIZOR În cele mai multe misiuni, arma cu lunetă e cea mai importantă armă.



TRASĂ-N COSTUM DE NEOPREN Cate Archer se pregătește să se scufunde. Chiar și echipată în scafandru lasă o bună impresie.

Cate posedă un arsenal de care și James Bond ar fi mândru.

substanțial și va trăi cu siguranță mult mai sănătos.

Pe lângă cunoscutele arme standard din shooterele 3D (revolver, cuțit, pistol-mitralieră), Cate Archer posedă o mulțime de obiecte speciale care ar putea constitui moștenirea descoperitorului pixurilor explozive, James Bond. Arsenalul secret numără un ac de păr, ce poate fi folosit atât ca deschizător de yale, cât și ca vârf

Armele unei femei

O scurtă privire aruncată în poșeta agentei: agrafe de păr otrăvite și un mic câine roboțel.

Pe lângă armele găsite în comerț, Miss Archer mai posedă în poșetă și ustensile curioase, cu care face zile grele adversarilor săi.



Agrafa de păr

Agrafa servește mai multor scopuri. În primul rând, e folosită pentru a deschide yalele fără a produce zgomot. Printr-o simplă atingere specifică, se transformă însă într-o săgeată mortală, cu care îți poți anihila dușmanul de la spate.



Rujul de buze

Cu acest ruj de buze, agenta poate face furori. Pe lângă detonator, rujul mai e dotat și cu exploziv, care sare în aer la dorință, adică imediat sau după câteva secunde. Un produs de cosmetică ideal pentru întâlnirile cu grupuri mai numeroase.



Roboțelul

Căinele e cel mai bun prieten al omului, chiar dacă e făcut din metal. Acest micuț roboțel servește la distragerea atenției câinilor veritabili, care altfel și-ar înfige colții în frumoasele picioare ale agentei Archer.



ATAȚ PRIN SURPRINDERE Câteodată confruntările sunt inevitabile. Inteligența artificială a oponentului trebuie luată în seamă și e nevoie de reacții rapide.

otrăvit cu încărcătură mortală pentru dușman, o sticlă de parfum cu un conținut amețitor, un ruj exploziv cu detonator și un mic roboțel pentru distragerea atenției câinilor de pază. Dacă, în ciuda acestui arsenal neconvențional, optați pentru calea dreaptă, o puteți face, dar amatorii lui vor trăi experiențe mai interesante în joc. Istețimea paznicilor, a teroriștilor și a gangsterilor te surprinde în mod repetat. Inamicii nu reacționează doar la contactul vizual, ci și la stimuli acustici. La fel ca în *Dark Project 2*, modul de acțiune al eroinei este diferit în funcție de terenul pe care se deplasează, ca și în funcție de viteza de deplasare. În situații-limită, chiar și cea mai mică mișcare într-o tufă va trezi atenția

dușmanului. Uneori, în pofida tuturor măsurilor de precauție, sunteți totuși descoperit, iar atunci nu mai există scăpare. În astfel de cazuri ajută doar fuga sau uzul fățiș al armelor. Consecința este un comportament belicos și strategic al răufăcătorilor. Ticăloșii se ascund în spatele lăzilor, se retrag pentru a aduce întăriri sau încearcă să vă împingă la strâmtoare. Într-o anumită situație, unul dintre paznici s-a ascuns în spatele unui raft aflat în apropiere. Nefolosindu-i la nimic, răufăcătorul a început să arunce în fața sa cu mobilierul găsit în cale, pentru protecție. Doar că în învălmășeală n-a observat treapta din apropierea sa, raftul se rostogolise pe scări în jos, atacatorul rămăsese fără acoperire



ARME DE FOC Tocmai s-a declanșat alarma. E prea târziu pentru fugă. În asemenea situații, cel mai bun prieten al agentei este arma AK-47.

Testcenter**No One Lives Forever****ASTFEL RULEAZĂ JOGUL PE PC-UL DVS.**

	PROCESOR	RAM	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		KB-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
			32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
G400 <small>Nvidia Millennium G400</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
Rage128 <small>ATI Rage Fury</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
RIVA TNT <small>Creative Graphics Blaster TNT</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
TNT2 Ultra <small>Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
Savage4		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
Voodoo2 <small>Diamond Monster 3D II</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
Voodoo Banshee <small>Diamond Monster Fusion</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
Voodoo3 <small>3dfx Voodoo3 3000 ACP</small>		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										
GeForce		640 x 480										
		800 x 600										
		1.024 x 768										

LEGENDĂ



Tehnic imposibil



Inacceptabil



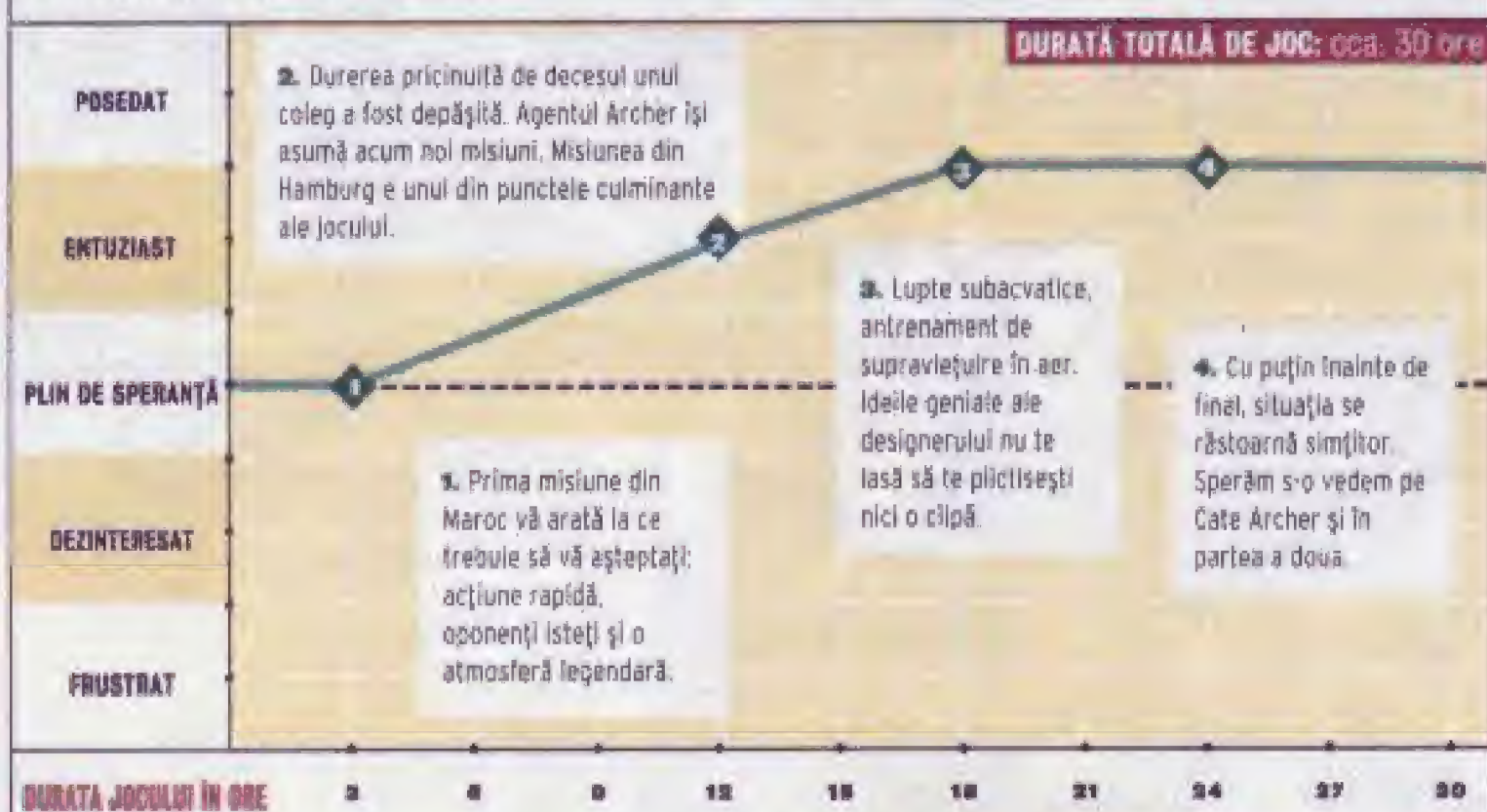
Acceptabil



Optim

CURBA MOTIVAȚIONALĂ

Prin designul schimbător al nivelurilor, orele petrecute cu Miss Archer se scurg repede. Până la sfârșit, jocul e plin de surprize.



IN IMERSIUNE Pentru a intra în posesia unor documente importante, sunteți nevoiți să cercetați epava unui vas naufragiat.

Maroc, Africa, Germania.
Misiunile o trimit pe Cate Archer în jurul globului.

și în momentul următor era în drum spre raiul răufăcătorilor.

Că e vorba de Maroc, Hamburg sau Londra, lumea în care se perindă Cate Archer este foarte convingătoare. Pe lângă adversarii amintiți, jocul vă rezervă și bogate secvențe de dialog pe care Cate Archer le susține în drumul său. În Maroc, de exemplu, nu întâlniți la fiecare colț doar turiști care se plâng de calitatea concediului sau călătorii care-și împart clipele petrecute în atmosfera țării respective, ci veți observa și agenți inamici prinși în discuții cotidiene. Într-un loc, de pildă, apare un terorist la un birou de informații, pentru a face planuri legate de vacanța familiei sale. În Berlin, doi soldați discută despre victoriile raportate la sfârșit de săptămână asupra reprezentantelor sexului slab, cercetătorii trângănesc cu privire la descoperiri obscure, doi polițiști discută la târgul din

**OPINII**

Cate Archer e un personaj de înaltă clasă. Nimeni nu e mai cool decât această super-agentă.

Peter Kusenbergs

Soundtrack-ul jocului mi-a zguduit zile în șir boxele PC-ului, eliberându-mă din stresul cotidian al muncii la redacție. Sub forma unui super-agent, am lăsat-o pe Miss Archer să lupte sub apă, în aer și pe marginea din exterior a ferestrelor, fără să-și strice nici o clipă înfățișarea. Fiecare misiune a adus surprize noi. O dată au fost dialogurile care m-au amuzat, ca și comicul de situație. Altă dată m-au captivat momentele în care trebuia să aleg între a mă prinde în dans ori a mă furișa. Pe lângă *Deus Ex*, *No One Lives Forever* este cel mai captivant action adventure al anului, meritând toate laudele.



DUȘMANUL SE APROPIE Volkov, șeful organizației Harm, este omul care trage toate sforile. Deoarece e responsabil și de moartea multor agenți Unity, Cate ține neapărat să-i facă felul.

octombrie de la München despre legătura dintre bere și rata criminalității, iar în Hamburg se caută persoana de contact potrivită,



Eroina cea mai cool și ambientul cel mai inspirat. NOLF e cel mai reușit shooter 3D, de la Half-Life încoace.

Andreas Sauerland

În sfârșit, un shooter care nu se derulează în lumea fanteziei ori prin tuneluri întunecate. În fine, o eroină care leze în prim-plan prin simțul umorului. În sfârșit, adversari care știu mai mult decât: „You're dead!” Și asta în 20 de variațiuni diferite. *No One Lives Forever* combină profunzimea lui *Deus Ex* cu umorul verbal al lui *Monkey Island*. Rezultatul e un shooter care creează un efect atât de inovativ cum le-a reușit producătorilor lui *Half-Life*. Sunt impresionat și proclam aventurile stilatei agente drept hitul-surpriză al anului. Fiecare action fan are obligația de a-l achiziționa.

Lămpi și minijupe. No One Lives Forever oglindește perfect atmosfera stridentă a anilor '60.

în baza unor cuvinte codate, sunând total absurd. În orice caz, nota jocului *No One Lives Forever* e umorul.

Pe lângă excelenții oratori, apar dialogurile nostime și ideile inspirate, aceasta se datorează nu în ultimul rând coloanei sonore. Muzicile anilor '60, care creează o ambianță specifică, amintește de

clasicul James Bond (veți asculta cu siguranță title song-ul vreme de multe zile) și de alte piese clasice. Noua versiune a motorului Lith-Tech face eforturi serioase, chiar dacă rezultatul nu e întotdeauna spectaculos. Cele mai multe dintre personaje au fost gândite până la detalii. În special sunt de urmărit animațiile. Adversarii se lasă pe vine, se rostogolesc ori se dau de-a dura pe trepte într-un mod dramatic. Mai puțin izbucite sunt culisele. Pe de o parte, interioarele cluburilor de noapte din Hamburg sunt umplute cu covoare, tapete și lămpi de inspirație kitsch, iar pe de alta, lumea exterioară a ieșit mult prea săracă. Multe obiecte apar mari și cu canturi. Însă nu e chiar atât de rău. *No One Lives Forever* pierde la capitolul grafică, dar recuperează la designul nivelelor și înscenarea matură a filmului. În plus, cine s-a lăsat sedus de șarmul lui Miss Archer nu se va mai lăsa deranjat de grafica din jur.

Andreas Sauerland
Bogdan Gavra

PUNTAJ

No One Lives Forever

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

Dark Project 2

Mistic, obscur, neobișnuit; aventura maestrului hoț Garrett

No One Lives Forever

Derulare captivantă și o eroină carismatică - *NOLF* este o achiziție obligatorie pentru fanii acțiunii.

Deus Ex

Opera genială a lui Warren Spector în jurul unei lumi întunecate a conspirațiilor

System Shock 2

Shooter pentru isteți, tehnologie puțin învechită

Half-Life

Clasicul shooterelor 3D poate încă să fascineze

GRAFICĂ

..... Bine

Animații bune, culise acceptabile.

SUNET

..... Foarte bine

Soundtrack cool, dialog genial

CONTROL

..... Bine

Se învață rapid și e ușor de manevrat

MULTIPLAYER

..... Mulțumitor

Cărți acceptabile DeathMatch și Teamplay.

91%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium III 300

64 MB RAM

4 xCD-ROM

HDD: 850 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500

128 MB RAM

16xCD-ROM

HDD: 950 MB

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✗ Direct 3D

✓ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLivel)

✓ Aureal 3D

✓ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

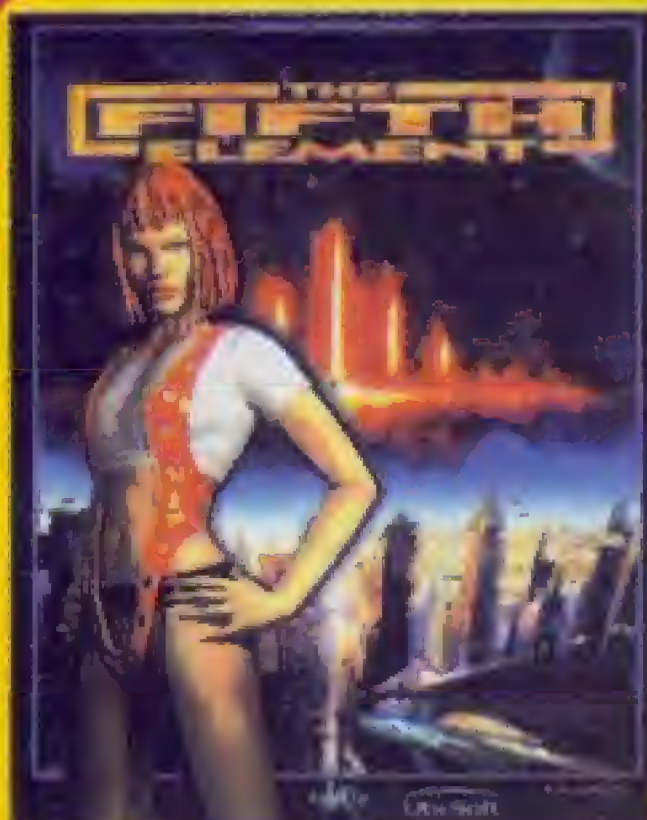
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 16

Număr de jucători/CD 1

CD-uri/pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗



THE FIFTH ELEMENT

New York, anul 2259. Într-un univers straniu, Corben Dallas un sofer de taxi o întâlnește pe Leeloo, fiinta perfectă, care caută cele 4 elemente. În completarea scenariului filmului lui Luc Besson, descoperiți noi personaje și noi locuri prin 16 nivele umitoare, luptați cu peste 25 de inamici, schimbați cursul jocului folosind-o pe Leeloo cu tehnicile de arte marțiale sau pe Corben cu puterea sa de foc.



GEX 3D

Gex, eroul tău preferat, se întoarce într-o nouă aventură 3D! Explorati imense nivele 3D create ca parodii sarcastice la filme și emisiuni TV, cu zeci de locuri ascunse, bonus-uri, nivele secrete. Maestrul al deghizării, Gex îmbracă pe rând smoking-ul unui agent secret, uniformă kang-fu, costum spațial și alte tinute amuzante. Vocea și personalitatea lui Gex provin de la actorul de comedie britanic Leslie Phillips.

Informații la
059-47966

TONIC TROUBLE

Distribuit prin PAM GRUP SRL

Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, Bl. PB 9

Tel./Fax: 059-479661

e-mail: pamgrup@rdsor.ro



Sfârșitul unei legende?

Seria Battle Isle are un renume excelent printre strategi - acesteia se pare însă că a cincea parte nu-i va face față.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Cauldron/Blue Byte ■ DISTRIBUITOR Blue Byte ■ PREȚ cca. 45\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- 42 unități
- 22 clădiri
- două campanii
- 23 misiuni
- zece hărți multilayer

Versiunea de testare primită la redacție conținea prea multe erori pentru a fi testată. Blue Byte ne-a pus acum la dispoziție versiunea finală.

Ne aflăm pe planeta Chromos, unde în ultimele trei episoade ale seriei Battle Isle se duce un război SF pe uscat, pe apă și în aer. Vremurile bune ale TBS-ului au apus. Pentru a aduce adieri noi în joc, producătorii au integrat și un mod de construcție. În timp ce pe una din insule duceți lupte, pe alta extrageți resurse, ridicați fabrici și stațiuni de cercetare și creați noi unități, pe care le transportați pe cale maritimă în traversări foarte lente ale frontului. *The Andosia Conflict* se împarte într-o manevră tactică și una strategică de câte opt minute fiecare. În runda tactică vă deplasați unitățile pe câmpul de luptă, în cea strategică vă ridicați baza. Însă până să o ridicați pe aceasta, o să vă plictisiți până să vă vină din nou rândul la mutare. Acest lucru împreună cu sistemul foarte lent de alimentare creează inconveniente serioase.

În exterior nimic nu mai amintește de precursorii lui *The Andosia Conflict*: *Chromos* strălucește printr-o grafică 3D pompoasă cu coline ondulate, efecte de lumini și meteorologice, clădiri futuriste. Calitativ, *Battle Isle 4* prezintă profunzime strategică. Terenul și vremea influențează raza de vizibilitate ale trupelor; datorită blindajului diferit în grosime pe laturile blindatelor, manevrele de flancuri au cu adevărat sens. Toate



ATAC SURPRIZĂ Baza adversarului este deja foarte aproape, însă acesta se apără cu disperare. Linile colorate indică razele de vizibilitate ale trupelor.

acestea însă necesită o perioadă de acomodare respectabilă, iar războiul Chromos nu lartă nici o greșeală. Cine nu se simte provocat suficient de calculator se poate bucura de un mod multiplayer complex.

Versiunea de vânzare conține un bug, din cauza căruia adversarul PC are nevoie de o veșnicie pentru a-și face mutarea. Acesta poate fi eliminat cu ajutorul unui patch care este pus la dispoziția oricui.

Rüdiger Steidle
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Începătorii trebuie să rămână pe din afară: rar am mai văzut un joc de strategie atât de lent.

Rüdiger Steidle

Cine vrea să svureze conflictul Andosia trebuie să dispună de trei lucruri: mult timp, voință de a cutreiera indicațiile manualului online, și răbdare pentru managementul lent al resurselor și al întăririlor. Cine face abstracție de deficitul designului, va fi recompensat cu mult gameplay. Însă, cu siguranță, nici strategii hardcore nu s-ar fi plâns de o derulare mai dinamică și mai multă acțiune a jocului.

Muncă multă pentru satisfacție puțină: pe Chromos luptele se desfășoară foarte lent.



RAZA TRACTOARE Patru constructori ridică o moară de vânt, după ce centralele noastre energetice au trebuit să fie închise datorită lipsei de materii prime.

PUNCTAJ

Battle Isle - The Andosia Conflict

ÎN COMPARAȚIE

Alternativ prezentate pe scurt.

Call to Power 2

Jocul clasic al genului TBS în cea mai bună versiune.

Incubation

Universul *Battle Isle* la o scară mai mică. Merită cumpărat în colecții accesibile.

Panzer General 4

Atât *Western Assault* cât și *Operation Barbarossa* sunt recomandabile.

Heroes of Might & Magic 3

În domeniul Fantasy nu există alt TBS mai bun.

Battle Isle 4

Necesită o perioadă mare de acomodare: *Andosia Conflict* este interesant doar pentru strategii hardcore.

GRAFICĂ

..... Foarte bine

Pisaj plăcut pentru ochi, dar devorator de resurse

SUNET

..... Bine

Texte foarte bune, efecte mai degrabă slabe

CONTROL

..... Bine

Funcțiile auto necesită o renovare

MULTIPLAYER

..... Mulțumitor

Marea problemă - perioade lungi de așteptare.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NECESAR

Pentium II 300

64 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 320 MB

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RECOMANDAT

Pentium III 650

128 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 320 MB

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ragnar împotriva lumii-ntregi

Un joc hot cu un nume inofensiv: Rune regizează în Walhalla o adevărată încleștare între zei

FACTS

■ PRODUCĂTOR Humanhead Studios ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- 25 de nivele
- 15 arme pentru lupta corp la corp
- vrăji runice
- adversari din lumea poveștilor
- vizitatori din viitor
- două moduri multiplayer

Rune ne relatează o saga nordică, cu bărbați care-și poartă cu mândrie frizurile încâlcite și burțile pline cu bere. Respectivii nu apreciază prea mult virtuțile dialogului. În cazul unei dispute, se apelează la arme de fier de grosimea unui trunchi de copac.

Deoarece zeul minciunilor, Loki, și-a eliminat toți colegii, acum stă închis singur-singurel în miezul Pământului. Arestat în infern, la recomandarea tatălui Odin. Însă liniște tot nu e, căci afară bântuiesc vasalii săi, care ar vrea să-l elibereze. Pentru aceasta le trebuie niște rune care se găsesc în posesia diferitelor triburi de vikingi. Ca atare, se elaborează un plan minuțios, conform căruia paznicii runelor trebuie măcelăriți, iar pietrele magice furate.

Rolul dvs. în **Rune** va fi cel al tânărului Ragnar, a cărui familie este înecată în mare cu ocazia unui astfel de atac mișelesc. Ragnar supraviețuiește dezastrului, datorită lui Odin, care l-a ales ca sabia a răzbnării împotriva băleților răi. Înainte însă de a vă intra în aceste atribuții, vă veți scufunda cu Ragnar în epave, veți cuceri cetăți subterane, veți devasta plaiurile trollilor și veți semăna neliniște în rândurile altor vikingi. Comenzile de control le veți da din perspectiva 3rd Person, iar direcția de deplasare o veți modifica ușor, prin intermediul mouse-ului. Acest lucru are o importanță deosebită, deoarece arme cum sunt toporul dublu, paloșul, buzduganul sau barosul intră inevitabil în contact cu zombi, gnomi sau monștri de



MICUL OM MARE Duelul cu regele piticilor este mai greu decât ați crede. Pentru a-l putea învinge, simpla forță nu e suficientă.

zăpadă. Predispoziția lui Ragnar spre brutalitate, precum și vrăjile pline de efect ale runelor, ajută mai ales în situațiile-limită; astfel, printr-o vrajă, morții pot vărsa flăcări, o alta asigură șocuri reci, iar un scut poate fi mărit la dimensiunea unei umbrele. Datorită nivelelor reușit realizate, conving și secvențele jump & run peste prăpăstii. Grafica este copleșitoare și asigură o atmosferă excelentă, alături de coloana sonoră înfiorătoare. Și mai impunătoare este varietatea nivelelor: se rostogolesc pietre, se închid capcane, șopârlele se împerechează, capcanele pot fi utilizate ca trambuline, iar libelulele ca planoare.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Cu barba zburlită și cu măcelul în sânge. Vikingul din mine o la razna.

Daniel Ch. Kreiss

De mult îmi doream să mănuiesc fioros arme grele de mai multe chintale. Piedicile care mi-au stat în cale au fost legile fizicii și forța prea mică a corpului. Însă cu Ragnar mi-a sosit și mie timpul. În echipă cu el dansăm, blocăm și lovim cum o făcea odinioară în ring Muhammad Ali. **Rune** este un **Die Hard** cu o grafică excelentă, în stil nordic. Păcat că story-ul este lipsit de inspirație.

O surpriză nostimă: spre sfârșit, Ragnar este întâmpinat de roboți Hi-Tech, dotați cu arme laser.



TECNOLOGIC GENIAL Arhitectura, jocurile de lumini, animațiile și sunetele ne lasă gură-cască.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ **Draken**

O capodoperă cu pasaje de luptă, zbor cu zmei, acrobație și gândire.

■ **Rune**

Minunat, atmosferic, variat. Story-ul a fost însă înscenat prea în grabă.

■ **MDK 2**

O acțiune înnebunitor de comică în ambianță psihedelică. Prea trăsnet pentru masele largi ale jucătorilor.

■ **H. Metal F.A.K.K. 2**

Cu un cuprins mai extins, s-ar fi atins cotații mai bune.

■ **Heretic 2**

Primerul circ captivant de lupte cu sabia; mai ales în modul multiplayer.

GRAFICĂ Foarte bine

Izbită și plină de efecte, uimire garantată.

SUNET Foarte bine

Un concert atmosferic de sunete și voci.

CONTROL Foarte bine

Acrobație cu mouse-ul? Funcționează perfect.

MULTIPLAYER Bine

Fără bots nu putem da nota maximă.

83%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 333
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 90 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 660 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLivel)
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 16 Internet 16
Număr de jucători / CD: 1
CD-uri / pachet: 1

CONTROL

Force-Feedback X

Rune

Cei crezuți morți încă trăiesc

Ca să-și ia rămas bun de la cultul doamnei arheolog, Eidos prezintă patru episoade scurte, dar reușite din aventura Larei

FACTS

■ PRODUCĂTOR Core Design ■ DISTRIBUITOR Monolit ■ PREȚ cca. 38\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- partea finală definitivă a seriei în această formă
- patru episoade cu 13 nivele
- noi animații și derulări de mișcare
- aproximativ 20 de ore de joc
- cuprinde un editor de creare a propriilor nivele

That's the end of it! Cei puțin așa gândeau mil de fani ai Larei Croft, când în Egipt arheologul se sfârâmase sub o piramidă dărâmată. Partea 5 este din acest motiv mai degrabă o aventură de imaginație Lara Croft. În viața de apoi, Eidos lasă să se mai petreacă câteva episoade din viața isteței brunete.

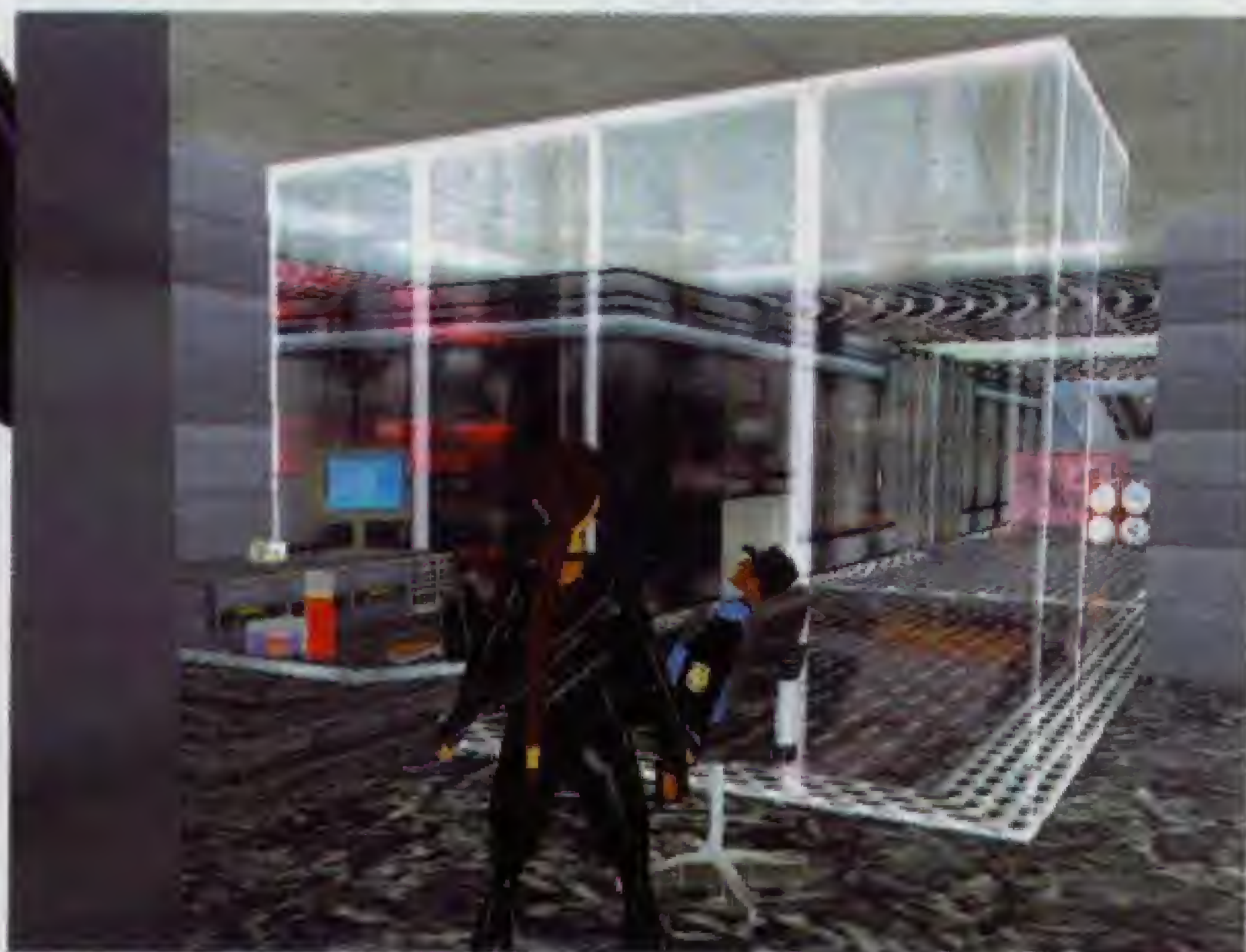
Jocul începe la scurt timp de la dramaticul final din actul al patrulea. Lara e declarată decedată, cu toate că nu a fost găsit cadavrul

ei după toate săpăturile de la locul surpării. În localitatea natală engleză, prietenii apropiați au jellit-o lângă statuia proaspăt amenajată. Mai târziu, jellitorii se așează împreună la focul căminului, pentru a-și reaminti în acea seară ploioasă de trecutele aventuri ale Larei. Astfel se povestesc patru anecdote (în total 13 nivele subțiri), în care pătrundeți după o scurtă introducere la fiecare. Filmele video sunt bine înscenate și, în parte, nemalpomenit de comice. Mai mult, producătorii folosesc în misiuni nenumărate secvențe In-Game pentru a scoate în evidență locurile chele sau pentru a evidenția story-ul. Cele patru episoade nu se diferențiază între ele doar prin tematică și prin proeminențele Larei, ci au și diferite puncte de bază ce trebuie soluționate. Începe cu două aventuri clasice în stilul lui *Tomb Raider 1*, respectiv a urmării acestuia, deci e mult de sărit, de cățărat, de scufundat, de soluționat ghicitori și, câteodată, de rezolvat câte un adversar. Astfel, mai întâi în Roma, cu doi adversari din originalul Larson și Pierre, aveți de absolvit o întrecere în alergări pentru un mic produs de artă. Apoi eroina noastră cu părul în șuvițe se dezmoștește la o bază militară rusească, unde se furișează la bordul unui submarin și pornește în căutarea unei comori biblice. Paralelele făcute cu *Indiana Jones* și *X-Files* cu siguranță că nu

sunt doar întâmplătoare, cerințele asemănându-se în mare parte primului episod. În continuare, teenagera Lara (exact cea din tutorialul celei de-a patra părți), îl urmează pe preotul Dustan pe o insulă misterioasă, pentru a înfrunta acolo un demon. Deoarece aici apar fără arme, trebuie în primul rând să găsească calea prin lumi exterioare complexe, peșteri și clădiri din Evul Mediu, pentru a ocoli adversarul. Capitolul de închelare se desfășoară într-o clădire High-Tech, unde Lara trebuie să fure un produs de artă Iris și să scape cu el nevătămată. Aici gameplay-ul se diferențiază față de celelalte episoade și față de precedentele părți din *Tomb Raider*. Într-un outfit sexy, Lara îl scoate din cursă pe paznici cu cioroform și evită sistemele de siguranță. Toate misiunile au ceva în comun: se derulează în mare măsură linear și, cel puțin pentru cunoscători, sunt foarte ușor de terminat. În cazul ghicitorilor, dai nas în nas peste soluțiile lor și astfel mărșăluiești fără probleme dintr-un nivel în altul. De aceea jocul e de recomandat chiar și începătorilor, cu toate că există și câteva scene la care chiar și profesioniștii vor fi puși la încercare. Cele mai complicate sunt câteva pasaje unde aveți de trecut o secvență cu limită de timp. O singură mică greșală și o puteți lua de la capăt. Același lucru e valabil pentru



■ **PRECUM UN ȘOIM**
Lara se prezintă într-un outfit unic doar în intro. Mai târziu revine la vestimentația ei binecunoscută.



BLACK IS BEAUTIFUL În ultimele episoade, Lara are des de a face cu paznici vigilenți. Acest somnoroș e o excepție.



Un scurt rămas bun, dar trăit din plin față de odihna încântătoare a Lara.

OPINII

Georg Valtin

După ce după doar pentru scurt timp am șters ultimele două aventuri ale Larei de pe hard, am fost plăcut surprins de *Chronicles*. Gameplay-ul îmi amintea de primele două părți. Astfel, mi-a făcut mare plăcere cercetarea teritoriilor destul de bogate, cu toate că ghicitorile puteau fi ceva mai complicate. În orice caz, acest nivel pilot mi-a ajutat foarte mult, căci am terminat partea a cincea după exact zece ore. Probleme majore mi-au creat două scene cu limită de timp (greu), cât și o anumită săritură (și mai greu) pe parcursul celui de-al treilea episod, de care am trecut după vreo 20 de încercări și tot atâtea înjurături.

câteva sărituri care nu sunt de făcut decât după câteva încercări. Din punct de vedere tehnic, la fel ca și *Chronicles*, nu prea se mai oferă ceva nou. Controlul jocului a fost preluat, astfel că Lara are la dispoziție aceleași mișcări și acțiuni ca în partea a patra. Vă veți lăsa protagonista să se cațere, să atârne, să sară, să sprinteze, să se scufunde și, un lucru nou, să se balanseze pe funie. Însă, în cele din urmă nu e nimic mai mult decât o suplimentare cosmetică, fiindcă nu veți face uz de această acțiune decât de două ori pe parcursul jocului. Mai mult, protagonistă are mai multe posibilități de a interacționa cu mediul înconjurător. Astfel, eroina deschide dulapuri și trage sertare pentru a căuta obiectele importante, pachetele medicale și muniția. Repertoriul de



NEBUN DUPĂ LARA De la o fragedă vârstă, bine proporționata damă era preocupată să scape de nesuferiții care-i făceau curte. Chiar și sub apă, contemporanii vor să treacă la lenjerie.

Misiunile se derulează linear și sunt ușor de strunit. Același lucru e valabil și pentru ghicitorile în mare parte destul de simple.

armament păstrează în mare modelele cunoscute precum pistoale, revolvere, pușca și Uzi, iar nou e faptul că unele dintre ele se pot combina cu o țeavă specială. Nouă este mitraliera HK în faza a patra; cele trei moduri de tragere îi salvează Larei deseori pielea.

În totalitate, *Chronicles*, în pofida câtorva noutăți e o aventură tipică *Tomb Raider*, în cel mai bun sens. Fanii frumuseții acrobatice de pixeli se vor bucura chiar dacă partea a cincea însumează doar aproximativ 20 de ore de joc. Tocmai de aceea jocul cuprinde un editor pentru crearea de nivele după propriul plac, astfel că în curând se vor găsi cu siguranță pe Internet noi cercetări pentru cei însetați de Lara. Cui însă i se părea și până acum perspectiva femeii o tâmpenie și nu găsea nimic



ANTRENAMENT TIMPURIU Lara trebuie să absolve și o alergare cu flacăra olimpică.

Interesant în jocurile anterioare, poate lăsa și această parte să se umple de praf pe raft.

Georg Valtin
Bogdan Gavra



TE PUI CU BESTIA După ce ne-am furișat neașteptat, îi tragem flăcii cu forță una peste cocoșă.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativitate prezentată pe scurt.

Tomb Raider 4
Cățărat, deslușit. Jocuri de armă: în Egipt Lara se dovedește în formă.

Drakan
Aventura inovativă, captivantă a lui Rynn; e garantată plăcerea la joc.

Indiana Jones 2
În căutarea Turnului Babel, bine înscenat și realizat grafic.

Tomb Raider 5
Rămas bun scurt, dar intensiv a eroinei pixelilor în toi felul de decoruri bogate.

Metal Gear Solid
Se joacă aproape la fel ca și în cel de-al patrulea episod din *The Chronicles*.

GRAFICĂ Acceptabil
Prin realizare optică i se deslușește vârsta.

SUNET Bine
Realizare bună și cu efect de sound a vocilor.

CONTROL Bine
Ca totdeauna okay, însă reacție prea întârziată.

MULTIPLAYER Evaluare imposibilă
Nu dispune de mod multiplayer.

81%

SATISFACȚIE

Tomb Raider: The Chronicles

NECESAR
Pentium II 266
16 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 2 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
64 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 2 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători:
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr jucători / CD
CD-uri / pachet 2

CONTROL
Force-Feedback ✗

Un maestru al ofensei

După o pauză de trei ani, piratul Guybrush trăiește o aventură teribilă

FACTS

■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 38\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

PE SCURT

- un pirat puternic
- trei acte cuprinzătoare
- o duzină de caractere cunoscute, alături de altele noi
- zece de mil de texte foarte reușite
- tehnică de Grim Fandango, în 3D

La trei ani după ultima victorie asupra lui Le Chuck, piratul Guybrush Threepwood își încheie luna de miere cu Elaine și se întoarce la Melee Island. Un tip antipatic se străduiește aici să pună mâna pe un post de guvernator și unește pe ascuns, tulburând fericirea tinerei perechi. Se va lăsa oare cu vizite inoportune pe blestemata insulă a maimuțelor?

Înainte ca porumbeii să atingă pământul din Melee Island, începe atacul unui vas pirat străin. În vreme ce Elaine se aruncă curajoasă în luptă, Guybrush, legat fedeleș de catargul principal,



ȘAH-MAT Al ghicit și al vorbit, al achitat jumătate din chirie. Uneori glumele sunt prețioase.

trebuie să rezolve prima șaradă. În această situație-limită, jucătorul are ocazia să se familiarizeze cu funcțiile celei de-a patra părți a seriei de aventură ce înregistrează



AVEREA FAMILIEI Ghicitorile te pun în încurcătură. Soluțiile apar doar după mai multe încercări.

succese de zece ani încoace. Dacă în primele trei părți, personajul principal putea fi mutat cu mouse-ul prin fictivele Insule Caraibe, aici îl puteți lăsa deoparte.



TEST DE MATURITATE

Guybrush suportă chinurile unei ore la școală pentru a intra în posesia „ofenselor finale”.



DREPT LA ȚINTĂ La momentul potrivit, Guybrush trebuie să arunce pietre în cele trei deschizături.

Escape from Monkey Island a fost înscenat în tehnica jocului Grim Fandango, produs de LucasArts în urmă cu doi ani. Eroul acestuia, Manny Calavera, a fost luat drept mostră pentru tridimensionalul Guybrush, care acum poate fi deplasat în toate părțile cardinale cu ajutorul tastelor. În cazul în care descoperă un obiect interesant în partea stângă, un rest de gumă de mestecat, de exemplu, personajul întoarce automat capul spre stânga. Pentru a vedea obiectul sau pentru a-l prelua, apăsați pe tasta corespunzătoare; alternativ, puteți folosi un joystick ori gamepad pentru a-l purta pe „puternicul pirat” dintr-o situație în alta. Pe Melee Island, Elaine nu e recunoscută drept guvernatoare, iar palatul ei e bombardat cu pietre lansate dintr-o catapultă. Prima sarcină a eroului e să elimine obiectul supărător. În acest scop, combinați două obiecte, dacă le-ați preluat în inventar. Ca în orice aventură, e necesar să cauți și să descoperi toate locurile unde s-ar putea afla câte ceva și să aduni



RĂUL DE LAVĂ Prin catedrală curge un râu de lavă. Puternicul pirat se urcă într-un vagon și parcurge o șaradă complicată. Ajungeți la soluție doar prin încercări repetate.

toate obiectele apărute în cale. Într-o aventură tipică a lui LucasArts trebuie să vă așteptați să găsiți tot felul de unicate. Din acest punct de vedere, *Escape from Monkey Island* dovedește tot respectul față de producătorul său, căci Guybrush adună în buzunarul spațios al pantalonului său un întreg bazar, cum ar fi o rață, un flacon de parfum și un tub de lipici. De rață aveți nevoie pentru a contracara un nemernic. Puteți încerca să folosiți

Cu desenul său animat, alter ego din partea a treia, tridimensionalul Guybrush poate să priceapă lucrurile mai lesne.

orătană cu orice alt obiect sau pentru orice pirat apărut în cale, însă așa nu veți rezolva ghicitoarea, iar un scurt dialog vă va reteza în mod sigur apetitul de a încerca astfel de combinații. Păstrați în minte scopul de bază, și anume găsirea secretului unei super-arme, „ofensa finală”. Pentru această serie, producătorii au scris zeci de mii de texte izbutite, care nu se rezumă la bla-bla-uri obositoare, ci conțin aprecieri și aluzii comice, pe lângă o sumedenie de indicații și trimiteri la „ofensa finală”. În funcție de situație, Guybrush îi tâmpește pe toți, fiindcă nu lasă să-i scape nici o ocazie fără să adreseze un calambur piraților sau



CĂLĂRITUL DIABOLULUI Pentru o masă gratuită, Guybrush călărește o vacă de mare mecanică. Va reuși oare piratul să se țină destul timp în șa?



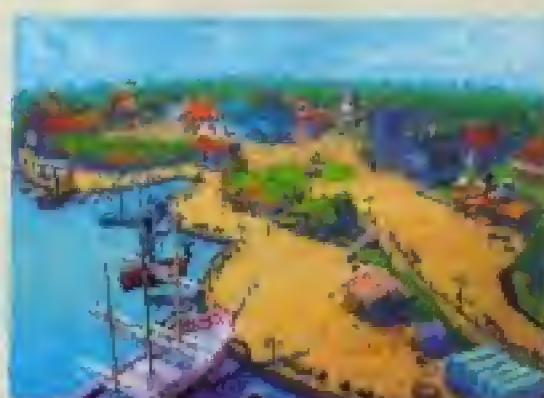
SUNTEȚI CU TOȚII AICI? În atol, Guybrush și Le Chuck se deghizează în păpuși.

Suficient de matur pentru insule

Pentru a arunca o privire prin toate locurile veți avea nevoie de minimum 30 de ore. Trebuie să cercetați cinci insule.



În vila guvernatorului de pe Melee Island, Elaine îl însărcinează pe supuși să-l caute avocații pe insula vecină. Pentru acest lucru, Guybrush are nevoie de un vapor.



Guybrush își reîntâlnește prietenii pe Lucre Island. Are necazuri cu un comerciant de parfumuri, cu pirați fără nas, cu o funcționară șic de la o bancă și cu termite.



Jambalaya a fost reconstruit de către un afacerist și transformat într-un paradis de distracții. Piratul va trebui să sară aici de pe un turn înalt.



Atolul Knottin se află în apropiere de Jambalaya. Guybrush trebuie să mai zăbovească, fiindcă în drumul său spre atol se intersectează cu un vapor ciudat.



La fel ca în fiecare episod, veți ajunge și în partea a patra pe insulă. Va reuși de această dată eroul să dezvăluie secretul final de pe Monkey Island?



SCRUTIN Pe Melee Island are loc scrutinul pentru postul de guvernator. Va reuși proaspăta nevastă a lui Guybrush să învingă? Și cine este curiosul contracandidat?

bucătarul o discuție legată de mâncarea piraților. Vă veți reîntâlni cu mai toate figurile secundare importante de pe insula malmuțelor Saga, chiar cu preoteasa Voodoo sau cu Carla, care este mutată la Grog-Gourmet. Foarte util e faptul că prin apăsarea tastei Delete se pot scurta discuțiile deja cunoscute. Unele dialoguri sunt doar aluziv comice, reluându-se poante ale primelor trei serii, care le vor provoca râsul numai celor ce-și vor aminti de situațiile din *Monkey Island 1-3*. Nenumărate scene provoacă râsul prin comicul situației. Guybrush, de pildă, se așează pe o bancă și privește melancolic peste propriul său umăr, în chip de salutări de la Forrest Gump. Altă dată emite reflecții cu privire la rolul său de erou al aventurii: „De ce am impresia că toată viața mea constă din tot felul de ghicitori?” Logo-ul de la LucasArts strălucește în toată splendoarea sa pe o tavă de colecționar, însă un telefon către hotline-ul firmei californiene nu este posibil de această dată, ca în *Monkey Island 2*. Veteranii seriei se pot bucura de un duel plin de ofense care se declanșează de la bun început, datorită unui șef morocănos. În ultimul dintre cele trei capitole, Guybrush se află în fața unui duel special: Monkey Kombat. Aici trebuie să folosiți diferite strigăte de luptă, într-o anumită ordine, și să adoptați o anumită poziție a corpului. Această provocare e destul de lungă și complicată, fiindcă trebuie să treceți de mai mulți oponenti până să ajungeți la cel din urmă. Monkey

Kombat e punctul maxim al unui nivel de dificultate ce trebuie trecut. La început, ghicitoriile sunt de înțeles, căci oponentul nu te lasă să-l scoți decât cu cleștele informațiile necesare. De la cel de-al doilea act lucrurile se complică, astfel că prepararea unui parfum le va lua unor jucători ore bune de joc, în cazul în care nu le e cunoscut umorul tipic de la LucasArts. Orientarea pe insulele Caraibe este simplă. Prin apăsarea unei taste, ajungeți la harta la care doriți și puteți în numai câteva secunde să ajungeți din port până la agenția lui Stan. Peisajul e pictat și corespunde stilului jocului anterior, *The Curse of Monkey Island*. Toate



OPINII

Dacă a trecut supărarea cu privire la funcționalitate, jocul produce o plăcere deosebită.

Rüdiger Steldie

E într-adevăr dezolant; cu controlul complicat prin tastatură, 3D-Guybrush trece peste suprafețele poligonale de parcă ar fi plin cu grog. După ce controlul lui *Grim Fandango* a trimis la pensie atâtea fani ai aventurilor, pentru mine este un mister cum de îl împiedică LucasArts și pe bunul nostru Guybrush în înaintare și nu s-a întors la controlul obișnuit și reușit cu mouse-ul. Recunosc însă că, datorită puzzle-urilor excelente și nenumăratelor crize de râs, uit și acest neajuns și nu mă mai îndepărtez de Melee Island până ce micul pirat nu a trecut cu brío și cea de-a patra aventură.

Cei de la LucasArts dovedesc încă o dată că pot provoca lacrimi de râs.

consoartelor acestora. De exemplu, dacă preotul din sinistra catedrală îi spune că ar fi un duh, Guybrush îi replică: „Atunci dumneata ești, pare-se, Sfântul Duh”, apreciere care nu-l amuză deloc pe cleric. Jucătorul are de ales între multe alternative de întrebări și răspunsuri. Astfel, poate să o țină în ritm pe ospătara de la bar cu tot felul de comenzi sau poate avea cu



BARBĂ ÎNFLĂGĂRATĂ Cel mai rău dintre piraiți se amestecă din nou și îl aduce pe eroul nostru la ananghie prin intrigi mârșave.

obiectele tridimensionale și figurile sunt realizate foarte nostim și te fac să uiți că nu e vorba de pâlculețe de pixell, ci de structuri poligonale accelerate de placa grafică. Chiar și pe vechile sisteme PC începând de la un Pentium 233, aventura piraiților se desfășoară pe monitor cu suficientă cursivitate, însă nu puteți modifica rezoluția de la 640x480 puncte, ca și la *Grim Fandango*. Scenariul va trezi

Chiar dacă anii n-au trecut degeaba peste Guybrush, el a rămas același pirat hătru.



OPINII

Seria și-a dovedit șarmul. Fanii se vor bucura de o continuare cool.

Peter Kusenberg

Cel mai important Big Mouth al genului de aventură s-a reîntors, și o dată cu el și echipa personajelor trăsnite din universul *Monkey Island*. Guybrush se dezlănțuie încă de la începutul jocului și glumește cu partenerii de discuție prin dialoguri lungi de până la un sfert de oră. În al doilea act, distracția în contul glumelor se reduce puțin și sărim peste câteva dialoguri. Unele dialoguri rezistă doar prin aluzii la glumele părților anterioare. Misterele sunt originale, pe la mijlocul jocului ele intrigă chiar și un expert în *Monkey Island* ca mine: am sărit de cel puțin 20 de ori din turnul din Jambalaya Island până ce am reușit să câștig premiul. La Monkey Kombat aș fi devenit un babuin panicat, dacă nu mă ajutau colegii de la Tips & Tricks. În ciuda gradului de dificultate mult prea ridicat de la sfârșitul jocului, *Escape from Monkey Island* poate fi recomandat drept cel mai nostim adventure al anului.



PAVIANUL PANICAT Monkey Kombat e obligatoriu. În această variantă Virtual-Fighter nu vă bateți cu pumnii, ci cu sunete de luptă ale malmuțelor.

amintiri veteranilor, mai ales când Guybrush se împiedică la showdown de Monkey Island și probabil dezvăluie cel mai mare secret al Insulei. Toți jucătorii îi vor acorda la final „puternicului pirat” permisiunea unui concediu cu

Elaine, pentru a-și reveni de la poantele prea grele și ghicitorile nostime, pentru a fi fresh pentru cel de-al cincilea act.

Peter Kusenberg
Bogdan Gavra

PUNCTAJ

Escape from Monkey Island

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

Grim Fandango

Manny Calavera trăiește pe propria piele o poveste înfricoșătoare în regatul morților.

Escape from Monkey Island

A patra parte nu e cu nimic mai prejos precursorului. Grim Fandango a prezentat mai mult comic și originalitate.

Disworld Noir

Atmosferă de film noir și umorul incisiv dau naștere unui amestec incisiv.

Curse of Monkey Island

Guybrush luptă împotriva lui LeChuck și trăiește aventuri în stil de desene animate.

The Longest Journey

Erolina e simpatică, lipsesc dialogurile comice și misterele.

GRAFICĂ

Bine

Fundamentele 3D sunt realizate cu multă atmosferă.

SUNET

Bine

Coloana sonoră și dialogurile sunt solide.

CONTROL

Mulțumitor

Necesită o anumită perioadă de acomodare.

MULTIPLAYER

Evaluare imposibilă

Nu există mod multiplayer.

86%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium 200

32 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 200 MB

RECOMANDAT

Pentium II 333

64 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 200 MB

GRAFICĂ

Software

3Dfx/Glide

Direct 3D

Open GL

SUNET

EAX (SBLivel)

Aureal 3D

Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

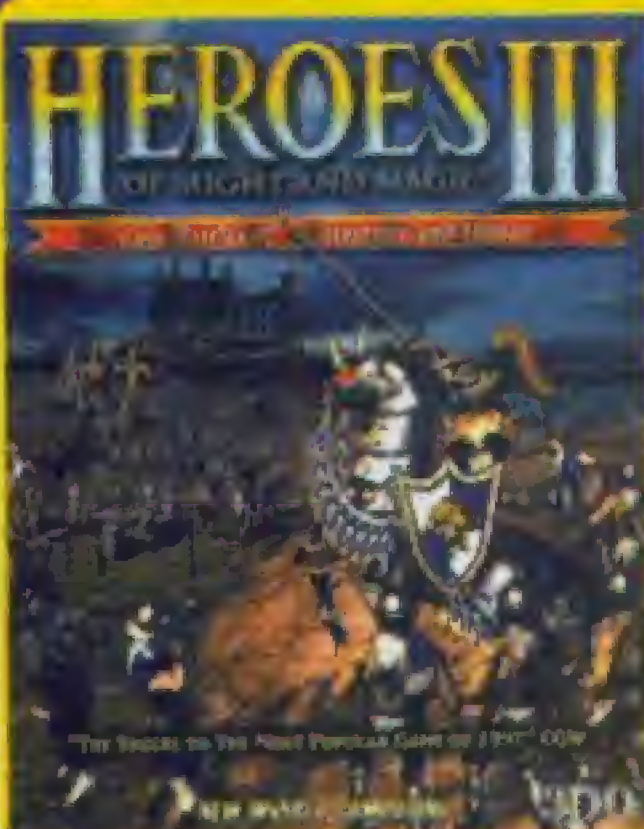
Single-PC Rețea Internet

Număr de jucători / CD

CD-uri / pachet

CONTROL

Forțe-Feedback



HEROES III THE RESTORATION OF ERATHIA

Când regele Erathiei este uicis, fiica sa Catherine Ironfist se întoarce acasă și descoperă că regatul tatălui ei a fost invadat. Ea devine ultima speranță pentru victorie și întoarcere la prosperitate a Erathiei. 8 orașe și castele complet noi, 16 tipuri de eroi diferiți, peste 120 de unități de luptă, o campanie, zece de hărți, nivele ascunse, până la 8 jucători în rețea sau internet. Recrutarea eroi, adunați puterile și lupta pentru a repune în dreptul familia regala.



HEROES III TRILOGY

Experiența completă Heroes of Might and Magic trei jocuri colosale într-un singur pachet! Compilația conține: Heroes of Might and Magic A Strategic Quest, Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars și Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia. Reîntoarceți aventura alături de eroii tăi preferați.

Informații la tel.
059-479561



■ OBICEIURI DURE

Jucătorii de hochei trebuie să îndure multe: coate în față, croșe peste cap. Cine vrea să se bată fără să fie pedepsit trebuie să închidă în mod virtual ochii arbitrului.

Direct în figură

Hocheiul pe gheață este dur, dar nici PC Games nu stă rău la capitolul rezistență. Am verificat pentru dvs. dacă partea a opta satisface așteptările pretențioase.

FACTS

■ PRODUCĂTOR EA Sports ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

PE SCURT

- toate echipele din NHL
- animații noi
- editor de tricouri
- moduri limitate de joc
- posibilități avansate de setare



Comunitatea fanilor este curioasă. E oare NHL 2001 mai bun decât predecesorii săi? Care sunt înnoirile pe care le-a inclus EA Sports? După nenumărate nopți de joc, PC Games vine cu răspunsul.

Ce este nou în anul care se încheie? După o cură puternică de întinerire a graficii, există nenumărate posibilități de setare, care fac *NHL 2001* mai flexibil decât înainte. În plus, EA Sports vine și cu un editor de tricouri și de logo-uri. Mai mult ca sigur, cei de la Vancouver și-au dat seama că fanii *NHL* au preluat de mult timp inițiativa de a umbla la designul tricourilor jucătorilor preferați. Dar să le luăm în ordine. În meniul principal, care, ca de obicei, a fost reorganizat primul, ne sare în ochi

punctul "Online Game", iar apoi opțiunea "Online Liga". Ambele fac posibil jocul în Internet, în anumite limite. Făcând abstracție de erorile dese de sincronizare, nu vă puteți prezenta pur și simplu cu o echipă asamblată după plac în Liga Online. Ligile și turneele sunt limitate la echipele NHL, ca și cele naționale, cel puțin până în clipa în care fanii trec din nou la acțiune pentru a schimba aceste fapte. Asamblarea cluburilor sportive proprii și dotarea acestora cu logo-uri proprii este relativ simplă, posibilă în mod limitat. Logo-ul dvs. trebuie să se potrivească într-o anumite formă. În afară de aceasta, aspectul tricourilor nu poate fi modificat. Rezultatele sunt acceptabile, însă foarte departe de a fi optime.

În fine, cei mai mulți veterani NHL nu vor să afle decât cum se

joacă *NHL 2001* în comparație cu predecesorul său. Vestea bună este că patinatorii cu experiență se pot aștepta la noutăți în joc. Coechipierii și adversarii aleargă pe trasee noi, se poziționează altfel și reușesc să treacă cu mai multă iscusință peste blocaje. Împreună cu opțiunile cuprinzătoare ale inteligenței artificiale, gradul de dificultate crește simțitor. Manipulările și comportamentul adversarului limitează însă posibilitățile proprii, dacă de exemplu se micșorează viteza paselor. Jucătorii virtuali nu au devenit mult mai inteligenți. De această dată vă puteți adapta jocul la capacitățile proprii, așa încât trecem cu vederea acest deficit. Combinațiile dezvoltate și golurile diversificate lasă impresia că *NHL 2001* s-a mai apropiat nițel



JUBILARE NHL 2001 cuprinde nenumărate animații noi pentru succese și înfrângeri.

de adevăratul hochei pe gheață. În versiunea actuală, golurile întâmplătoare, pe care nimeni nu le putea explica în versiunea anterioară, sunt mai puțin posibile. Cu ajutorul funcției de încetinire, mult ameliorată și mai puțin sacadată, se poate urmări cu exactitate de ce portarul nu a putut apăra o lovitură. Plasarea loviturilor scurte funcționează impecabil, ca de altfel și cele de la distanță. Cota de marcaj depinde mai mult ca niciodată de capacitățile starului NHL respectiv.

Controlul a fost modificat într-o măsură neînsemnată; de altfel, nici nu se putea îmbunătăți prea mult. Pe lângă cele patru taste pentru pasă, lovitură, accelerație și unghiul de ascensiune, aveți posibilitatea de a configura taste noi, pentru selectarea tacticii sau controlul portarului. Cea mai mare diferență față de predecesori o reprezintă noile animații ale jucătorilor, la schimbarea rapidă a direcției. Spre deosebire de *NHL 2000* sau de adevăratul hochei pe gheață, jucătorii nu trebuie să se oprească când schimbă direcția cu 180 de grade. Asemenea nenumăratelor jocuri arcade de console, jucătorii *NHL* se pot roti elegant pe loc, fără a încetini. Acest lucru nu se schimbă nici chiar atunci când



DUEL APRIG Apărătorii abordează atacantul într-un mod mult mai agresiv. Blocarea adversarului de către jucătorul uman a devenit în schimb mult mai grea, pentru a spori gradul de dificultate.

La capătul unui sezon, PC Games vă sfătuiește să marcați cât mai multe body check-uri.

treceți în meniul principal de la Arcade la Simulation, ceea ce nu schimbă decât profunzimea și viteza jocului.

O înnoire inexplicabilă la prima vedere este așa-numitul elanometru, un indicator al tensiunii de joc pe care o exercită echipa dvs. Cum funcționează? "Păstrează cu bravură pucul și marchează apoi un gol spectaculos", spune cărticica de instrucțiuni. Nu trebuie decât să

faci multe body check-uri, am spune noi, după experiența unui sezon de joc. Cu cât aveți mai mult elan, cu atât mai rapizi devin coechipierii. Cine reușește să domine se află în avantaj, însă de cele mai multe ori superioritatea oscilează între echipe. La o diferență mult prea evidentă a celor două echipe, elanul se va instala doar în dreptul uneia dintre echipe. Capacitățile jucătorilor și calitățile



O NOUĂ ÎNCERCARE Schimbarea după dorință a alinierii funcționează mult mai bine decât în versiunile anterioare.

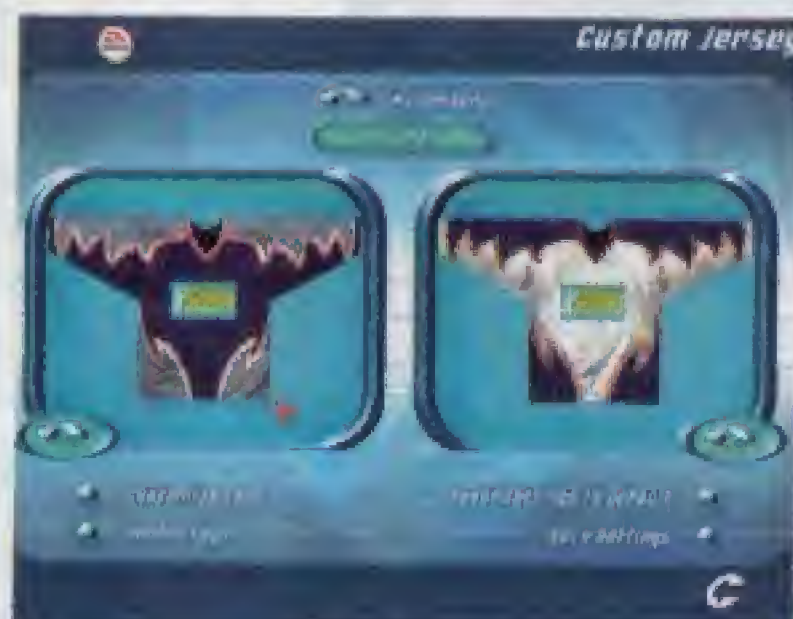


DACĂ DORIȚI SĂ REVEDEȚI În reluările încetinite, mai puțin sacadate, se poate urmări cu exactitate cum a fost marcat punctul. Aici apărarea a fost ocolită cu măiestrie.



KITUL JUCĂTORULUI Realizarea jucătorilor noi nu prezintă nici o dificultate. Asamblarea tricourilor și logo-urilor noi își are limitele ei, însă contribuie enorm la imaginea lui NHL 2001. Jocul este mai plăcut cu clubul propriu.

Bovinele potcovite se agață frecvent în ochiurile plasei porții, de unde nu se mai pot mișca și nu mai pot pasa pucul.



PROASPĂT VOPSIT Puteți împodobi tricourile cu logo-uri noi.

diferitelor echipe NHL sunt și ele mult mai diferite decât înainte. Fericirea este umbră doar de acțiunile la fel de neinspirate ale portarilor și atacanților, în spatele porții. Nățărăii cu patine se agață în mod regulat de poartă, de unde nu



LA REVEDERE! Jucătorii răniți sunt scoși de medic în afara stadionului.

se mai pot mișca și nici nu mai pot pasa pucul. Se pare că cineva de la programarea AI-ului a tras chiluul. Nici acompaniamentul vocal nu e potrivit de fiecare dată. Echipa - foarte bună, de altfel - a comentatorilor anunță de exemplu

Mini-Testcenter

Instalat și rulează

- Copiați datele comentariului pe HDD, ca să vă scutiți de sacadări.
- Cu 128 Mbyte RAM aveți mai puține pauze.

ASTFEL RULEAZĂ JOUL PE PC-UL DVȘI

(testat la o rezoluție de 1.024x768 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MHz	P4-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo 2	■	■	■	■
Voodoo 3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

LEGENDA ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Comentariu

Cu toate detaliile activate, NHL 2001 rămâne sacadat chiar și la 500 MHz. Reduceți detaliile cu 20%, pentru a diminua problemele de rulare.

Pragul durării

Pentium II 266
32 MB RAM
Voodoo 2

NHL 2001 nu rulează fără placă 3D, însă și mai important este un procesor rapid. Cu unul mai slab trebuie să posedați cel puțin un Voodoo2.

că, în timpul unui sezon, San José a câștigat în fața lui San José cu 5:1 sau că nu au existat timpi de penalizare, cu toate că un jucător tocmai a fost trimis în afara terenului. În rest, acompaniamentul vocal este viu. Lăudabilă e și posibilitatea de a putea schimba piesele muzicale. Ar fi fost totuși frumos dacă Electronic Arts spunea cumpărătorului de unde și poate procura programul suplimentar necesar acestui lucru.

Florian Stangl
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Mai multe îmbunătățiri, dar și probleme noi.

Florian Stangl

În fiecare an aceeași problemă: reușesc înnoirile lui NHL să justifice o nouă achiziție sau e suficient predecesorul? Răspunsul este afirmativ, deoarece NHL este cel mai bun simulator de hochei pe gheață și, în ciuda unor scăderi, oferă mai multă satisfacție decât NHL 2000. Veteranii NHL se pot bucura de un nou stil de joc, mai provocator ca niciodată, grație noilor opțiuni ale AI-ului. Diversitatea posibilităților de setare este îmbucurătoare mai ales pentru începători, fiecare găsindu-și acum gradul de dificultate potrivit. Din punct de vedere grafic, NHL stabilește standarde noi. Însă cu toate aceste bucurii, EA Sports trebuie să accepte și critici. Partidele on line suferă pe urma erorilor de sincronizare, iar faptul că echipele propriu configurate nu pot fi aduse nici măcar în turnee este curată nesimțire. Rămânem cu speranța că și acest lucru se va schimba până la anul viitor.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativile prezentate pe scurt.

NHL 2001
Îmbunătățiri ale detaliilor, însă un apetit enorm de hardware. O adevărată provocare pentru profesioniști

NHL 2000
Alegerea optimă pentru începători: frumos și rapid.

FIFA 2000
Un joc foarte bun de fotbal, cărula îi lipsește însă câteva îmbunătățiri.

Actual Ice Hockey 2
O încercare slabă din partea lui Gremiln, pe care EA Sports o respinge cu ușurință.

Sydney 2000
O alternativă obositoare pentru prietenii jocurilor olimpice

GRAFICĂ Foarte bună
Mai bună ca niciodată, însă cu mari cerințe de hardware.

SUNET Bine
Un nivel înalt, dar cu repetări.

CONTROL Foarte bine
Se poate adapta tuturor cerințelor.

MULTIPLAYER Satisfăcător
Distracție super pe PC, slab în Internet.

90%
SATISFAȚIE

NHL 2001

NECESAR
Pentium 200
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 100 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 585 MB

GRAFICĂ
X Software
X 3Dfx/Glide
X Direct 3D
X Open GL

SUNET
X EAX (SBLivel)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători/CD
Single-PC 5 Rețea 12 Internet 12
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback X

Team Terminator

În stil Commandos, trei roboți și un soldat de elită traversează o obscură lume a viitorului

FACTS

■ PRODUCĂTOR Rebellion ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- 15 nivele
- zece nivele multiplayer
- 20 de tipuri de dușmani
- nouă arme cu diferite moduri de foc și trei mine
- 10 upgrade-uri pentru roboți



DESCOPERIT Figura de tablă din spatele porții ne-a descoperit trupele (raza albastră a senzorului) și-i va alarma imediat confrății (raza verde).

Dacă Arnle a luptat ca și cyborg împotriva omenirii, colegul său Gunok e un homo sapiens în luptă cu roboții, într-un viitor alternativ. De partea sa stau trei camarazi mecanici. Dacă vor colabora cum trebuie, insolitul cvartet are perspectiva reușitei.

Lipsurile detaliilor ne scot din sărite. Păcat de conceptul jocului, cu adevărat plin de tensiune.

Introducerea, în ciuda întinderii, nu dezvăluie decât în linii mari story-ul. La sfârșitul secolului XXI, Terra este condusă de creiere electronice, iar inteligența biologică luptă pentru supraviețuire.

În postura lui Gunlok, războinic de elită, trebuie să distrugi roboții malefici, alături de camaradul dvs.

metalic, Elin, și de încă doi amici de tablă. Prima misiune: strecurați-vă pe un șantier vechi, printre paznicii metalici. În principiu, există două căi prin care puteți trece pe lângă adversarii, care sunt oricum, numai deștepți nu. Fie ocoliți patrulele, rămânând în afara liniei de vizibilitate și pitindu-vă în umbră ori în spatele unui zid, fie trimiteți o porție de plumb pe adresa ambalajului lor metalic. Muniția este însă puțină, iar adversarii sunt greu de găurit cu glonțul. Ca și când aceasta n-ar fi destul, realizatorii au înțesat jocul cu enigme. Ca atare, trebuie să găsiți cea mai bună soluție pentru a elimina un post de

pază de la poartă sau pentru a ajunge la un întrerupător de pe o platformă greu accesibilă. Fiecare membru al echipei dispune de capacități speciale și de aceea la multe puzzle-uri se aplică eficient diviziunea socială a muncii.

De exemplu, rapidul Hark poate ademeni un paznic într-un colț, unde acesta își găsește sfârșitul digital, aneantizat de butoalele de benzină aruncate în aer de cartușele lui Gunlok.

Rüdiger Steidle
Gheorghe Catrava



CEI PATRU NEÎNFRICAȚI Abordată cu zoom, grafica este incredibil de detaliată. Doar că Gunlok se joacă foarte rar din această perspectivă.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ Commandos

Conceptia de joc tactic în echipă a fost introdusă de acest titlu clasic. Partea a doua e pe drum.

■ Insurrection

Versiunea Blue Bytes din comerț e tare modestă.

■ Shadow Company

Nu conține șarade, dar în compensație apar dușuri tensionate, în timp real.

■ Gorky 17

Un pic de RPG și multă strategie, dar fără succes la public.

■ Gunlok

O grafică excelentă, concept de joc tensionat, dar descalificat din cauza detaliilor enervante.

GRAFICĂ Foarte bine
O grafică debordantă pentru un joc de tactică.

SUNET Îndestulător
De ce nu ai roboti un editor de limbaj?

CONTROL Satisfăcător
Camera de luat vederi se ajustează cu dificultate.

MULTIPLAYER Satisfăcător
OK, dar nemotivat.

75%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 266
32 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 609 MB

RECOMANDAT

Pentium II 450
64 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 609 MB

GRAFICĂ

× Software
× 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
× Open GL

SUNET

× EAX (SBLivel)
× Aureal 3D
× Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 5 Intern 5
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-feedback ×

Gunlok

Agentul secret

Metal Gear Solid, de multă vreme un hit pe Play Station, va convinge oare și în versiunea PC?

FACTS

■ PRODUCĂTOR Konami ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ PREȚ cca. 37\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- adaptare a versiunii de succes de pe Play Station
- cuprinde 300 de misiuni de antrenament suplimentare Virtual Reality
- rezoluție de până la 1.024x768 puncte
- peste 30 de arme
- sistem de salvare limitat la punctele special destinate

■ UN TERRORIST VISĂTOR

Paznicii acționează extrem de inteligenți. Snake are doar ocazional șansa de a-i surprinde în somn.



Furișare, spionare, strangulare. În Metal Gear Solid puteți face aproape orice, cu condiția să nu vă lăsați prins.

În sumbrul thriller, intrați în rolul agentului special Solid Snake, care

primește chiar de la început o misiune teoretic imposibilă. Singur, fără arme și echipament, este trimis într-o bază militară unde s-a culbărit o bandă internațională de teroriști. Super-soldații acestei organizații secrete, manipulați genetic, au instituit controlul asupra a două bombe atomice și amenință cu distrugerea Pământului.

Cu tastatura sau cu gamepad-ul, conduceți personajul principal prin baza întunecată. Aici vă stau la dispoziție o perspectivă 3rd Person din spate lateral sau o perspectivă Ego. Pe parcursul testului, cea de-a doua nu s-a dovedit deloc practică și nu o recomandăm decât ca un element ocazional ajutor în orientare. Cu toate că pe parcursul jocului veți beneficia de mai bine de 30 de arme diferite, ca luptător solitar aveți șanse minime în fața forței adversarului. Prin urmare, trebuie să rămâneți pe cât posibil neobservat. În loc să trageți în tot

ce vă iese în cale, vă furișați prin coridoare înguste, vă ascundeți în și după lăzi, evitați camerele de supraveghere și evitați pe cât posibil contactul cu inamicul. În acest sens vă este de mare folos mai ales ecranul radar, pe care puteți urmări poziția și aria de vizibilitate a nenumăraților paznici și soldați. Dacă, în ciuda tuturor precauțiilor, se întâmplă să fiți descoperit de vreun terorist, luați-o la goană și căutați repede cel mai apropiat ascunziș. Dacă adversarul și-a fixat o dată atenția asupra dvs., va continua să vă caute intens, din fericire însă doar pentru o anumită perioadă de timp. Dacă reușiți să vă ascundeți suficientă vreme de răufăcătorul iute de trăgaci, indivizii deranjați se liniștesc și se întorc la posturile lor inițiale. În astfel de situații, cu precădere, jocul amintește foarte mult de aventurile masterthief-ului Garrett sau de System Shock 2.



TIPTIL-TIPTIL Deoarece soldații reacționează și la semnale acustice, se cer acțiuni cât mai silențioase.

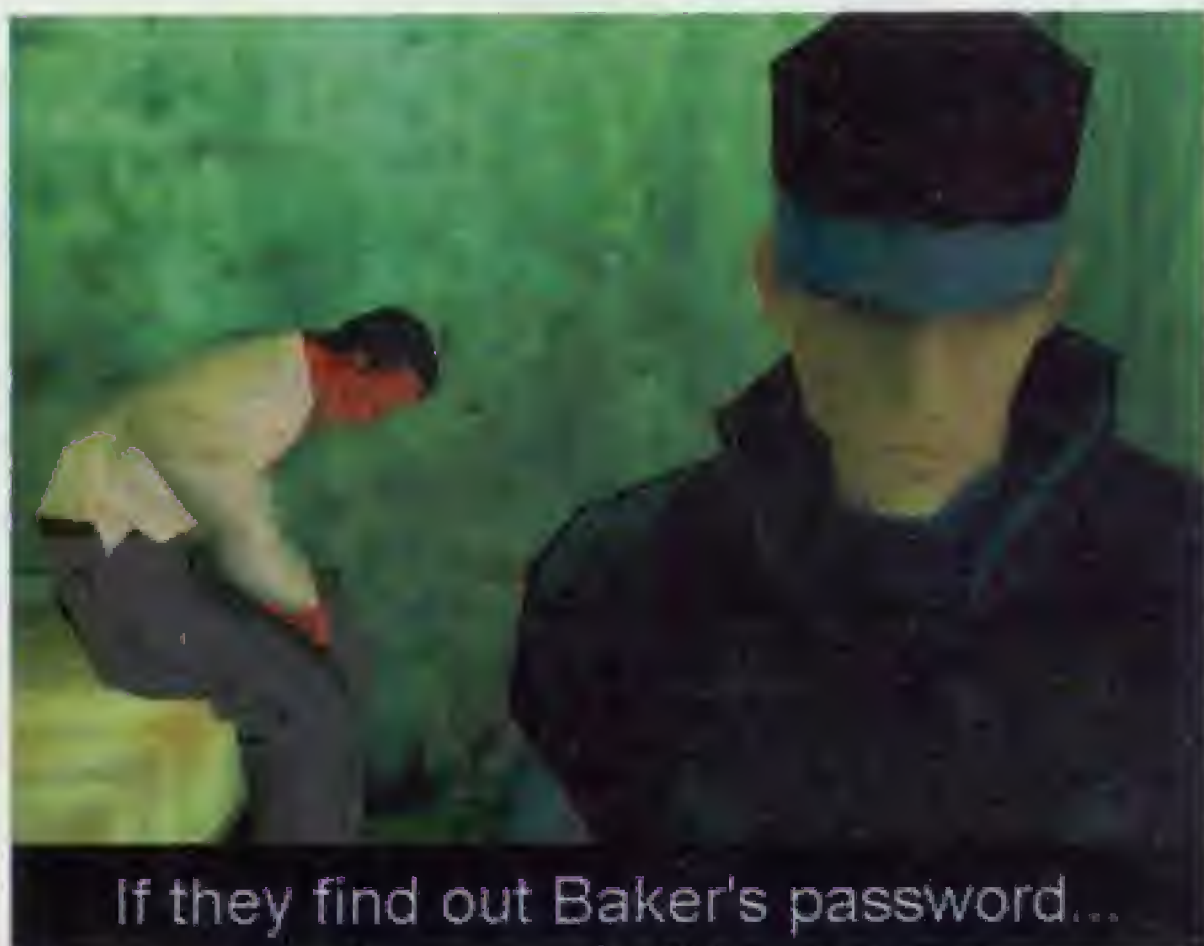
Furișare,
nu ciuruială.
În Metal Gear
Solid păstrați
șanse de
supraviețuire
numai dacă
procedați cât se
poate de atent și
de discret.



PAZĂ STRICTĂ Penetrarea unei baze de unul singur nu e chiar o joacă. În ciuda celor peste 30 de arme, aveți mai multe șanse dacă evitați lupta.

Pe lângă identificarea unui colțișor întunecat și sigur, mai trebuie să soluționați mistere, să dezamorsați capcane, să găsiți coridoare secrete

și să străbateți cu ajutorul unor ochelari cu infraroșii o junglă ticsită de capcane laser. Misiunile sunt concepute foarte variat. În același timp, tensiunea suplimentară este asigurată de înscenarea aproape ca-n filme și povestirea-cadru, care prin diferitele întorsături devine tot mai surprinzătoare. Din punct de vedere al conținutului, totul ar fi în regulă; după puține minute, *Metal Gear Solid* dezvoltă un dinamism și o atmosferă comparabile cu cele din excelentul *Deus Ex*. Mai puțin îmbucurătoare este însă partea tehnică. În ciuda unei rezoluții mari a imaginii și suportului 3D, *Metal Gear Solid* nu atinge nivelul jocurilor similare. Grafica are un aspect grosier. Mai ales fețele personajelor sunt spălăcite și fără contur. Diferitele meniuri ne amintesc în mod nefericit de adaptări tipice de console, cum ar fi *Resident Evil*, iar scena în care Solid Snake intră în contact prin radio cu colegii săi nici



If they find out Baker's password...

FĂRĂ CAP În secvențele intermediare devin evidente minusurile grafice. Personajelor le lipsește expresivitatea feței.



OPINII

În ciuda deficitului tehnic, *Metal Gear Solid* se dovedește un joc bun.

Andreas Sauerland

Iată dovada că un joc bun de acțiune are nevoie de mai mult decât efecte geniale și o grafică izbutită. Cine va arunca o privire asupra lui *Metal Gear Solid* va fi la început dezamăgit de aspectul grosolan de consolă și de meniurile respingătoare. Ulterior însă, ca în *Deus Ex* sau *Dark Project*, după numai câteva minute, jucătorul este tot mai furat de acțiune. Înscenarea ca-n filme a misterioasei povestiri-cadru, atmosfera amenințărilor constante și desfășurarea verosimilă a evenimentelor contrabalansează scăderile tehnice. Fanii lui *System Shock 2* și ai altor shootere inteligente nu trebuie să se lase intimidați. Ei pot risca o privire, cu condiția să nu aibă prejudecăți legate de gradul de dificultate foarte ridicat și sistemul de salvare supărător.

Mini-Testcenter

Instalat și funcționează

• 1. În caz de disperare, selectați un grad mai mic al detaliilor.

CUM RULEAZĂ JOUL PE PC-UL DVS.

(testat la o rezoluție de 800x600 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Comentariu

Pentru a elimina problemele de compatibilitate, pentru *Metal Gear Solid* trebuie să instalați cele mai noi drivere ale plăcilor grafice.

Pragul durorii

Pentium II
32 MB RAM
Placă grafică
3D cu
4 MB

Dacă nu dețineți placă grafică 3D, nu vă osteniți să instalați jocul. Redarea software este prea lentă și inacceptabil de respingătoare comparativ cu standardele zilelor noastre.

nu merită descrisă. Pe lângă grafica dezamăgitoare, și sistemul de salvare va genera frustrare. Cu toate că, teoretic, salvarea jocului este posibilă în orice clipă, după ce ați fost eliminat reîncepeți jocul într-un Continue Point din nivel, iar acesta, în funcție de situație, se poate afla la o distanță respectabilă față de locul de tristă amintire.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE Alternativa prezentată pe scurt.

■ **Dark Project 2**

În continuare imbatabil la capitolul tensiune și atmosferă.

■ **Masterthief**

Pe PC, masterthief-ul Garrett este pârîntele furișării în 3D.

■ **Deus Ex**

Un fascinant thriller SF, în jurul teoriei conspiraționiste și organizațiilor secrete

■ **MDK 2**

E nevoie de gândire și în distracția plină de acțiune a lui Bloware.

■ **Metal Gear Solid**

În ce privește tehnologia, adaptarea clasicului de pe PlayStation se situează în spatele concurenței.

GRAFICĂ Îndestulător

Meniuri grosolane, texturi spălăcite

■ ■ ■ ■ ■

SUNET Bine

Muzică psihedelică și soundtrack de calitate

■ ■ ■ ■ ■

CONTROL Bine

Pentru control se poate folosi gamepad sau tastatură

■ ■ ■ ■ ■

MULTIPLAYER Imposibil de apreciat

Nu există mod multiplayer.

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■

Metal Gear Solid

NECESAR Pentium II 266

32 MB RAM

4x CD-ROM

HDD: 300 MB

■ ■ ■ ■ ■

RECOMANDAT Pentium III 500

128 MB RAM

16x CD-ROM

HDD: 800 MB

■ ■ ■ ■ ■

GRAFICĂ ✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✗ Open GL

■ ■ ■ ■ ■

SUNET ✓ EAX (SBLivel)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

■ ■ ■ ■ ■

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC ~ Rețea ~ Internet ~

Număr jucători/CD ~

CD-uri/Pachet ~ 2

CONTROL

Force-Feedback ~ ✓

79%

SATISFAȚIE

■ CU SPRIJINUL
LUI ZEUS

Templul unui megalopolis necesită nu numai forță de muncă, ci și producția continuă de animale de sacrificiu. Oile și caprele sunt agreate de zei.



Monștri, mituri și parale

Lumea mitologică a Greciei antice reînvie pe PC-ul dvs. o dată cu Zeus

FACTS

■ PRODUCĂTOR Impressions Games ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 45\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 6 ani

PE SCURT

- șase eroi antici
- 12 monștri
- 12 zei
- 42 misiuni pentru șapte aventuri
- 15 tutoriale
- trei moduri diferite de joc nelimitat

Avem din nou ocazia să construim. Misiunile diversificate și pline de densitate ale urmașului lui Pharaoh sunt exact ce ne trebuie pentru seriile interminabile de iarnă petrecute în fața calculatorului. De data aceasta, civilizați Grecia Antică cu ajutorul zellor, pe fondul sonor asigurat și de zornăitul plăcut al monedelor.

Poseidon, zeul mărilor, este supărat. Orașul Argos a atras furia zeului, pentru că nu i-a oferit ofrandă, și suferă atacuri regulate. Comerțul pe mare și industria piscicolă sunt la pământ, iar poporul se roagă degeaba la protectorii din ceruri. Numai construirea unui templu dedicat lui Zeus poate salva cetatea de la decăderea sigură. Marmura devenise marfă rară, fiindcă cioplitorii în piatră nu mai vroiau să lucreze fără rația lor lunară de pește.

Crize de asemenea anvergură sunt la ordinea zilei și în precursorul, *Caesar 3*. Echipa care a dezvoltat *Zeus* nu s-a culcat în nici un caz pe lauri, ci se prezintă la construirea orașelor antice cu o suprafață prelucrată și cu elemente de joc inovatoare. Vă urmați cariera de constructor de orașe antice grecești în șapte etape

aventuroase, compuse la rândul lor din câte cinci până la opt misiuni. În afară de aceasta, ca să vă atingeți liniștit obiectivul de a construi metropola de vis, în acest joc nesfârșit vă stau la dispoziție alte trei variante diferite. Fiecare aventură are la bază un anumit oraș antic și o legendă grecească. Astfel, ajungeți într-o campanie în

metropola antică Argos, unde vă luptați cu îngrozitoarea Gorgona. Din momentul în care v-ați hotărât să rezolvați problema, vă treziți în fața unei scene tipice de joc, care nu vă arată la început nimic altceva decât un peisaj pustiu și câteva străzi dezolate. Înarmați cu câțiva gologani, construiți întâi o rețea rudimentară de străzi și primele



BUNĂSTAREA PĂTURII DE MIJLOC Casele cu acoperiș roșu reprezintă cea mai înaltă treaptă de dezvoltare a spațiilor de locuit. Cartierul de vile trebuie amplasat în locuri atractive.



LUPTA TITANILOR Poseidon, zeul mărilor, vă atacă și va fi exilat de Zeus.

clădiri administrative, cum sunt rezervoarele și prefecturile. În clipa în care puneți la bătaie teren de construcție, în oraș apar primii emigranți.

Primele diferențe față de predecesori apar cel târziu la verificarea condițiilor de viață ale cetățenilor. Zeus renunță aici la afișarea integrală pe monitor, afișând ferestre de meniu cu cele mai importante statistici. Aceste ferestre de informare sunt înzestrate cu icon-uri pentru diferite construcții. Dacă este activat simbolul industriei, în fereastră apare o privire de ansamblu asupra forțelor de muncă și manufacturilor din oraș. Statistici detaliate, în stilul lui *Caesar 3* sau *Cleopatra*, pot rămâne activate în continuare, pentru aceasta ajungând un clic pe icon-ul lupă.

Poate cea mai importantă noutate în joc este lumea mitologică, aceasta având o valoare mai mare în ierarhie față de jocurile

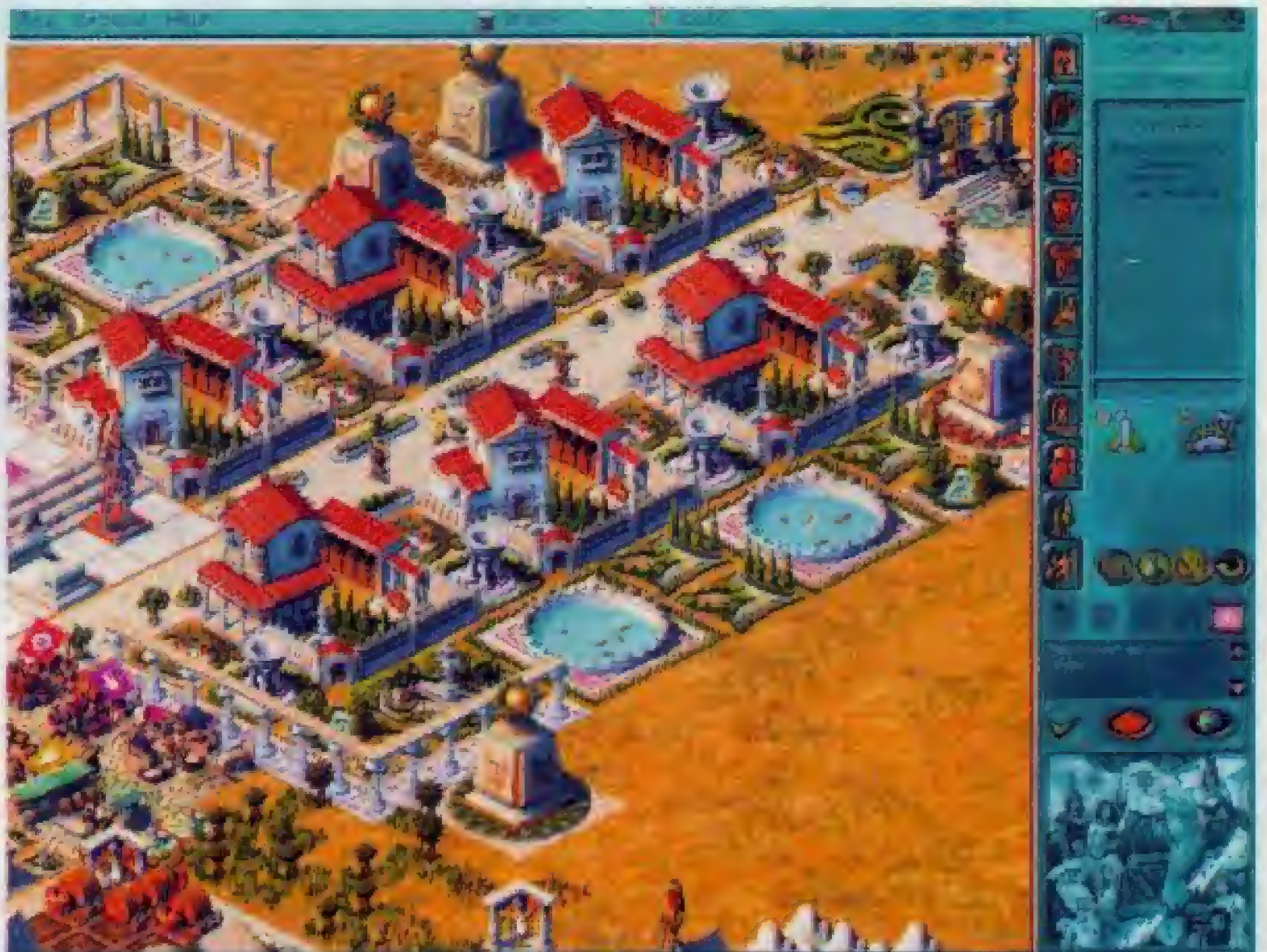
precedente. Dacă zeitățile romanilor și egiptenilor acționau acolo mai mult din umbră, în Zeus ele au un rol foarte important: ca să slăviți o zeitate, trebuie să-i construiți mai întâi un templu, irosind astfel mult timp, asemănător construirii unui monument egiptean din *Pharaoh*. Când opera este terminată, intrați imediat sub protecția zeului venerat, care tronează măreț în oraș, consacră clădiri sau luptă împotriva dușmanilor. Ca bonus, majoritatea templelor oferă surse de materie primă: Atena vă asigură măslini, Hades vă aprovizionează cu argint, iar cine îl divinizează pe Dionysos va fi răsplătit cu viță-de-vie. Pe lângă locuitorii Olimpului, în aventurile dvs. vă întâlniți cu eroi legendari și monștri din lumea miturilor grecești.

Din însărcinarea zeităților mâniașe, monștri atacă des și pot fi învinși doar de eroi. Ca să puteți ademeni un asemenea erou în

orașul dvs., construiți-i întâi o hală. Trebuie apoi să îndepliniți diferite criterii, înainte ca luptătorul să vă considere o gazdă demnă. Eroul, după ce și-a rezolvat misiunile, rămâne în oraș și poate să vă întărească soldații pentru acțiuni de cucerire.

În fiecare aventură colaborați cu mai multe orașe vecine, despre care vă informați consultând harta lumii. Pe lângă stabilimentele concurente, vă găsiți aici aliați și vasali cu care trebuie să inițiați un circuit comercial activ. Bazele coloniilor se pun în majoritatea aventurilor. În acest scop, vă părăsiți orașul natal, după un episod finalizat cu succes, și construiți colonii în alte locuri. Încheiați și această misiune, întoarceți-vă pentru următoarea misiune în orașul dvs. Inițial și obțineți prin comerț materii prime necunoscute până atunci, din coloniile nou construite.

Sascha Gliss



PARVENIIII GRECIEI ANTICE Locuitorii vilelor nu lucrează, dar plătesc impozite imense și pun la dispoziție unități militare de elită și trupe de cavalerie.



OPINII

Mai mare, mai frumos, mai pretentios. Cu Zeus, producătorii de la Impressions livrează o adevărată operă de artă.

Sascha Gliss

Dacă puteam reproșa ceva creatorului lui Zeus în ce privește construcțiile urbane, aceasta era tocmai lipsa inovațiilor esențiale de la *Caesar 3* încoace. Proaspătul joc de construcție arată însă că autorii și-au făcut temele de casă. Grafica aproape rizibilă în comparație cu *Cleopatra* a fost evident îmbunătățită și armata reacționează automat numai la cerere.

Suprafața de joc desprăfuită este la început neobișnuită pentru veteranii lui Caesar, dar se dovedește după primele misiuni ca fiind mai rapidă și mai practică față de cea a precursorilor. Sarea și piperul le constituie însă micile submisiuni, toanele zeilor și ale monștrilor, care nu apar decât în fața ochilor jucătorului. Istoria cercetată cu acribie de către autori este dovada înaltei lor competențe. Nu ne rămâne decât să sperăm că urmașul va oferi în sfârșit o opțiune multiplayer și o rezoluție grafică mai înaltă. Zeus este un joc de prim rang pentru începătorii PC interesați de istorie.

PUNCTAJ

Zeus-Master of Olympus

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

Anno 1602

Ca referință a strategiei de construcție, jocul se găsește la preț rezonabil.

Zeus

Cel mai bun joc de construcție de la Impressions. Grafica îmbunătățită și elementele noi măresc pofta de joc.

Caesar 3

Strămoșul planificării orașelor antice asigură satisfacție și după doi ani.

Pharaoh

Urmașul lui Caesar 3 prelucrat îngrijit. Slăbuț din punct de vedere grafic.

Cleopatra

Add-onul la Pharaoh oferă construcții și provocări noi.

GRAFICĂ

Actori și edificii inspirat prezentate.

Bine

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

SUNET

Culise de voci în acord, muzică agreabilă.

Foarte bine

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

CONTROL

Ceva mai transparent ca al precursorilor.

Bine

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

MULTIPLAYER

Nu există mod multiplayer.

Aprecieri imposibile

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

NECESAR

Pentium 166

32 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 410 MB

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

RECOMANDAT

Pentium II 300

64 MB RAM

12xCD-ROM

HDD: 522 MB

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✗ Direct 3D

✗ Open GL

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

SUNET

✗ EAX (SBLivel)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC ~ Rețea ~ Internet ~

Număr de jucători / CD ~

CD-uri / pachet ~

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

CONTROL

Force-Feedback ~

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

5.0

81%

SATISFAȚIE

Moartea vine pe furiș

"I'm going in!" Cu această exclamație, agentul special David Jones intră în scena unuia din cele mai bune shootere ale anului

FACTS

■ PRODUCĂTOR Innerloop Studios ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- 12 arme de foc
- 14 misiuni
- fizica armelor realistă
- produs cu ajutorul unor foști agenți SAS
- folosește tehnica Joint Strike Fighter Technik



■ **PRIN ALUNECARE**
Când Jones e într-o acțiune specială sau urcă scările, imaginea trece automat pe un peisaj exterior.

Misiunile de comando funcționează foarte bine în 3D, după cum o demonstrează impresionant *Project IGI*. Ambițiosul shooter va face deliciul fanilor de acțiune experimentați tactic.

Lumea se află din nou în pragul unei catastrofe nucleare.



UNDER FIRE Pe unele nivele se găsesc instalate mitraliere în posturi fixe. Dacă s-a eliminat adversarul, Jones le poate folosi împotriva dușmanului.

Un general rus țărănit, care, după câte se pare, nu se lasă până nu vede fundul sticlei de votcă, e în căutare de cumpărători pentru un focos nuclear furat. Serviciile secrete vestice hotărăsc să-l împiedice pe negustorul de arme improvisat și-și trimit omul cel mai bun în căutarea armelor de nimicire în masă. E momentul să intrați în scenă, Mr. David Jones! Ex-membrul unității antitero britanice SAS este eroul principal în *Project IGI*. Jucătorul îmbracă ținuta de camuflaj a scripitorului agent, în creația cea mai recentă a norvegienilor de la Innerloop, salvând Pământul la capătul a 14 misiuni tactice incitante. Porniți în acțiune fiind în contact radio cu Anya, frumoasa dvs. colegă, care vă furnizează cele mai noi informații despre miza momentului.

Lumea din *Project IGI* descrie o ambianță cu adevărat impresionantă. Deoarece producătorii folosesc un engine modificat de simulator de zbor, jucătorul se poate desfășura

în peisaje imense, accesibile și în timpul cercetărilor din teren. Această libertate de mișcare așează *Project IGI* alături de shootere tactice de tipul *SWAT 3* sau *Rogue Spear*. Porniți în misiuni într-o zonă muntoasă, deasupra unor baze militare inamice. De aici puteți analiza terenul liniștit, cu binoclul sau prin satelit, cu funcția zoom, pentru a vă face o imagine asupra forțelor adversarului și rutele patrulilor din posturile de pază. Cel mai târziu în acest punct veți înțelege că agentul special nu numai că trebuie să reacționeze rapid, dar și să alcătuiască un plan tactic pentru a răzbate în *Project IGI*. Cartela de satelit este aici cel mai bun ajutor: cel care se apropie cu ajutorul perspectivei zoom recunoaște poziția și unghiul vizual al fiecărui paznic, ca în *Commandos*, calculând cea mai bună rută spre complexul bine păzit. Chichița este însă că prin satelit inamicii nu pot fi văzuți dacă se află în clădiri sau sub copertine. În plus, pretutindeni în

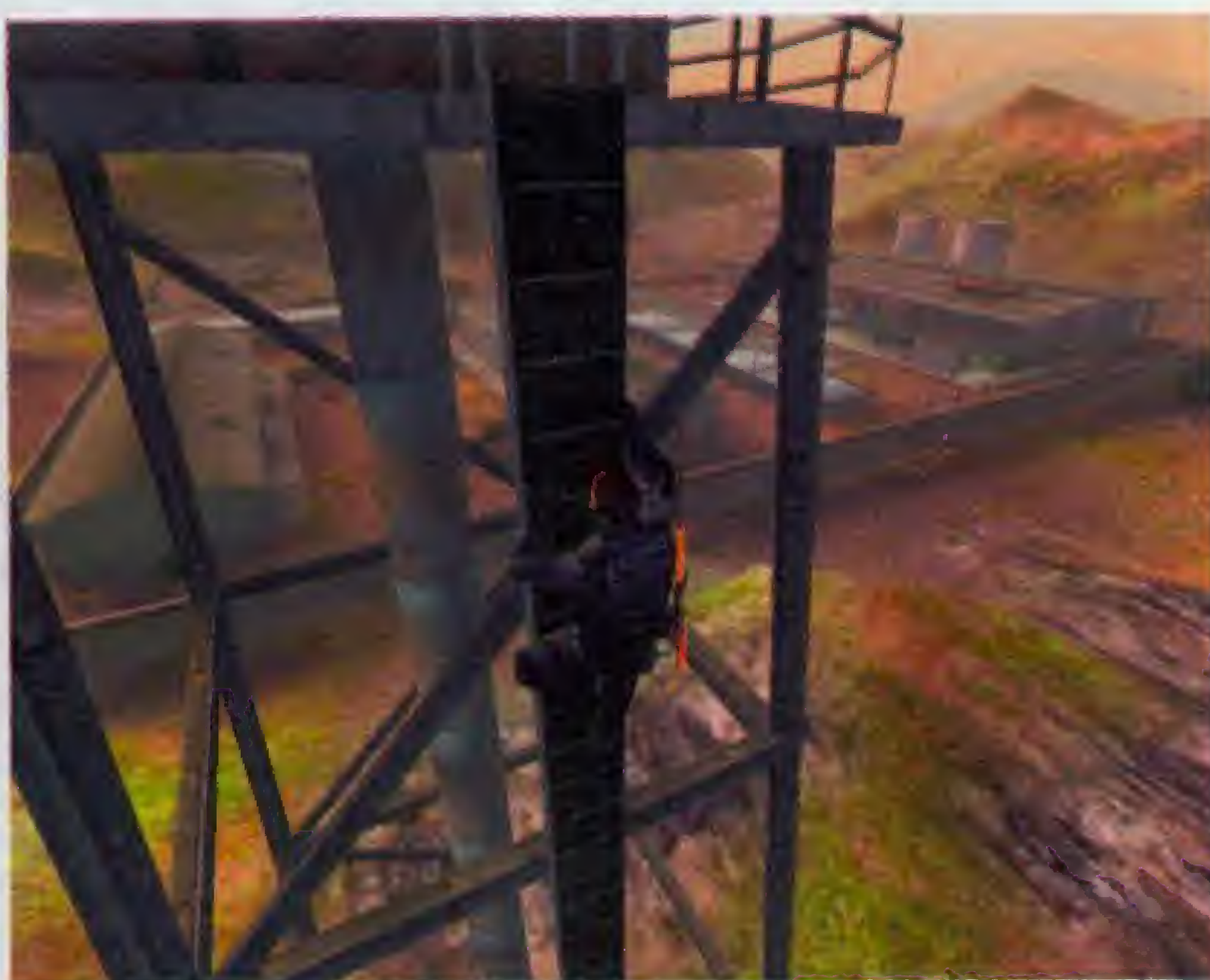


STORY-TELLER Între misiuni, urmăriți story-ul în secvențe intermediare, folosind tehnica din restul jocului.

Interiorul taberei sunt montate camere de luat vederi, care declanșează automat alarma dacă jucătorul ajunge în raza lor vizuală fie și numai câteva secunde. Cu un glonte bine țintit, ați putea zdruncina aceste camere de luat vederi, însă adversarii apasă în astfel de cazuri pe butonul de alarmă. Cine dorește să procedeze elegant, caută pe hartă poziția spionilor electronici și le ocolește cu iscusință câmpul vizual. În câteva clădiri vă puteți conecta la terminale de calculator, lăsându-vă o scurtă vreme adversarul fără curentul necesar rețelei de pază.

Câteva situații pot fi rezolvate de Jones doar cu arma în mână. Arsenalul este redus, dar de bună calitate: un pistol simplu de 9 mm, mitraliera MP5 SD și aruncătorul de grenade. La impresia generală de verosimil contribuie și acționarea individualizată a instrumentelor de lichidare. Toate armele de foc dispun de rază de acțiune limitată și

Acțiune hot pentru mințile cool. Project IGI se instalează în a treia dimensiune cu principiul de joc din Commandos.



CĂȚĂRĂTORUL Punctele așezate la înălțime, cum sunt turnurile de apă, constituie ascunzătorii ideale pentru trăgătorii de elită. În această misiune, Jones trebuie să răspundă atacului unei trupe de Green Berets.

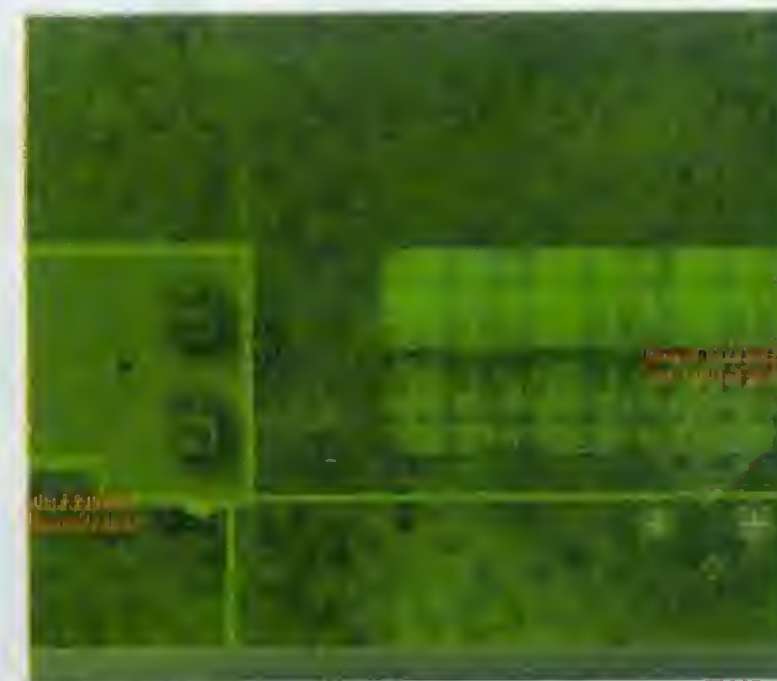
devin mai inexacte cu cât crește distanța. Chiar și cu arme de precizie se poate întâmpla să ratați țintele situate la distanțe mari. Pe lângă arme de foc, în taberele adversarilor ruși se găsesc și elemente explozibile. Jones ține la distanță grupuri mai mari de dușmani cu încărcături explozive sau care produc orbirea. Împotriva

vehiculelor, clădirilor sau patrulilor pot fi plantate mine adezive, cu mare potențial de distrugere.

Sascha Gliss
Gheorghe Catrava



DOMNIȘOARA DE LA BIROU Anya conduce acțiunile prin radio, din cartierul general.



VIA SATELIT Poziția dușmanului se urmărește prin satelit.



OPINII

Ocazie ratată. Project IGI și-a pierdut locul în clasamentul de referință, deoarece îi lipsește funcția de salvare.

Sascha Gliss

Alături de *No One Lives Forever*, *Project IGI* furnizează cea mai mare surpriză a lunii. Shooter-ul tactic țintuiește chiar de la prima misiune jucătorul în fața monitorului, datorită graficii izbitoare, spațiilor imense și adversarilor cu reacții inteligente. Nu vă lăsați însă induși în eroare de aspectul de shooter al jocului. Ca să puteți avansa pe nivelele inteligente gândite, aveți nevoie de mai mult decât un deget rapid pe trăgaci. Întrucât adversarii sunt nu doar simplă carne de tun, duelurile gălăgioase nu sunt recomandabile. Ca în *Commandos*, cartela pentru satelit și binoculul vă apropie cel mai ușor de țintă. Și gradul de dificultate este aici la fel de mare, devenind tot mai captivant o dată cu a șaptea misiune. Cu atât mai de neînțeles de ce au renunțat producătorii la salvarea nivelului. În afară de absența unei opțiuni multiplayer, nu facem alte reproșuri jocului. Designerii îl pot remedia cu un simplu patch.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

■ Commandos

Rudă cu *Project IGI*, acționabil din perspectivă Iso.

■ Project I.G.I.

Un amestec genial de tactică și acțiune. Suprafețele uriașe sunt binevenite, dar absența funcției save enervează.

■ Swat 3 Elite Edition

Puteți porni la vânătoare de delicenți în rețea.

■ Rogue Spear

Vânătoare de teroriști pe tot mapamondul, grafic mai slab ca IGI.

■ Metal Gear Solid

Tactică 3D dură, grafică în suferință convertită neglijentă pentru PlayStation.

GRAFICĂ

..... Foarte bine

Areele imense dau senzație realistă de joc.

SUNET

..... Bine

Zgomote reale de arme, muzică în surdina.

CONTROL

..... Foarte bine

Exact, stămilă și ușor de controlat.

MULTIPLAYER

..... Evaluare imposibilă

Nu există mod multiplayer.

88%
SATISFAȚIE

Project IGI

NECESAR

Pentium II 300
64 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 500 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
8x CD-ROM
HDD: 500 MB

GRAFICĂ

× Software
× 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
× Open GL

SUNET

× EAX (SBLive)
× Aureal 3D
× Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr jucători / CD
CD-uri / pachet

CONTROL

Force-feedback



■ TRANSPIRÂND

Pentru întâlnirea cu spiridușii, orkși agresivi, și broaștele otrăvitoare aveți nevoie de curaj și o răbdare de fier.

GO-GO cu goblini

RPG-ul pompos realizat, scilipește prin narațiunea fantastică bine gândită și prin luptele crâncene

FACTS

■ PRODUCĂTOR Nival ■ PREȚ cca. 35\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- trei insule
- 21 de scene
- 74 de misiuni
- 200 de tipuri de monștri
- 6.000 rânduri de dialog
- arme autoconfectionabile
- grafică 3D

Baldur's Gate 2 a fascinat luna trecută întreaga redacție, cu acțiunea și atmosfera sa. Poate oare opulentul *Evil Islands* să constituie o provocare pentru titlul de referință prețuit pe drept cuvânt?

Un tânăr se deșteaptă pe marginea unei prăpăstii și nu-și mai amintește nimic, nici de unde vine și

nici destinația sa. Pornește la drum către singura așezare umană a insulei și constată că este locuită de o sumedenie de creaturi sălbatice. Drumul eroului spre sat este realizat ca o misiune de antrenament, jucătorul se familiarizează cu controlul și învață cum să se descurce în această lume străină. Cu un clic de mouse, îl conduceți pe tânărul Kiran spre

destinație și ajustați cu tastele de direcție camera de luat vederi. Funcția de zoom vă oferă posibilitatea de a urmări de aproape sau de la distanță împrejurimile, în timp ce vedeți doar creaturile, care se mișcă în câmpul vizual al lui Kiran. Este posibil să fixați camera de luat vederi astfel încât aceasta, ca în *Diablo 2*, să-l urmărească automat pe erou. În sat, Kiran este luat drept

Cum vă place

În tabăra principală vă puteți înzestra cu echipament, arme și puncte de experiență. Aici primiți diferite misiuni din partea locuitorilor băștinași.

Ca în *Baldur's Gate 2*, o mare importanță o au echiparea și dezvoltarea personajelor dvs. de joc. Vă puteți specializa în diferite clase de arme, să dezvoltați aptitudini deosebite, iar punctele dvs. de experiență să le folosiți foarte rațional. În *Diablo 2* puteți să introduceți armele cu pietre prețioase în cubul Horadric, din care apoi să construiți o superarmă. Acest principiu este mai dezvoltat în *Evil Islands*, unde pe baza câtorva modele și cu diferite accesorii puteți construi o bardă sau o armură. Pentru bardă aveți nevoie de patru unități de metal, pe care le dobândiți sau le cumpărați la vânzătorul local. Cu cât metalul este mai bun, cu atât mai rezistentă va fi arma. Înzestrat cu o rună de vrajă, această bardă face adevărate minuni, multiplicând de exemplu pagubele pe care le suferă adversarul.



FASHION VICTIM Dama din lumea Fantasy poartă vâl roșu mai ales la vânătoarea de orkși.



DO IT YOURSELF Dacă dispuneți de material adecvat, puteți să vă comandați armele proprii.

Evil Islands este ca Vampire: arată bine, are atmosferă, oferă umor și asigură o satisfacție de lungă durată, dar există mici defecțiuni care duc ocazional la manifestări zgomotoase.

Mântuitorul și este însărcinat cu diferite misiuni. Fierarul vă roagă să-i readuceți sculele furate. În compania unui tip musculos, porniți la drum spre tabăra bandiților, în timp ce pe drum luptați cu mistreți, broaște otrăvitoare, lupi și spiriduși. Întrucât cei doi bandiți sunt prea puternici, trebuie să vă furișați din spate și să șutiți cu atenție sculele. Față de alte jocuri similare, aici eroul poate să se furișeze, să se târască și să fure. Dacă se apropie de un adversar neavizat și-l atacă din spate, rana acestuia este mai mare decât la un atac frontal.

Apar în joc și elemente tactice. Dacă, de exemplu, trimiteți înainte spadasiul, iar arcașul îl plasați în fundal, astfel putându-vă ocupa de răniți. Dacă nu sunteți atacat, energia dvs. vitală se reface, chiar dacă ați pierdut un membru. Fiecare figură din *Evil Islands* prezintă șase zone de țintă. Dacă un membru al corpului se rănește în proporție de 100%, acesta nu va mai putea fi folosit în viitor. Puteți ataca regiuni

anume ale corpului unui ork sau goblin, asigurându-vă că uriașa creatură va pierde un picior și va rămâne imobilizată. Astfel de tactici sunt indicate când aveți de-a face cu mulți adversari, deoarece datorită gradului înalt de dificultate, nu aveți nici o șansă luptându-vă nesăbuit.

În tabăra celor trei insule obțineți puncte de experiență, vindeți obiecte capturate și cumpărați obiecte de armură și armament. Fierarul va trebui să vă confecționeze armamentul, pentru care aveți nevoie de un plan de construcție și de material corespunzător. Din pielea a opt lupi omorâți și un plan valorând 30 de unități de plată, meseriașul vă va făuri o armură. În timp ce umblați hai-hui prin pădure și rezolvați o misionare, nu vă puteți schimba echipamentul și nu puteți apela nici la armele găsite; schimbarea echipamentului nu este posibilă decât în tabără. Dacă în actul al doilea alergați în mijlocul Karansulus-ului, aveți nevoie de mai multe minute ca să ajungeți în tabără; pentru misiunile următoare veți obține o vrajă pentru deschiderea portalelor care vă amplifică rezistența și veți putea alerga mai mult fără a obosi prea repede.

Pe lângă lupta obișnuită împotriva scheletelor războinice și altor flinte fanteziste, trebuie să dezlegați șarade. Ca să ajungeți în tabăra orkșilor, coborâți un pod pliant, pentru care aveți nevoie de un șurub uriaș. Din catacombele interzise eliberați o prințesă și dialogați cu frumoasa damă, în contul unor discuții presetate.



OMUL FĂRĂ ÎNSUȘIRI Prin luptă, eroul capătă contur. Umerii i se lătesc pe măsură ce devine mai puternic.



KARAMBA KARACHO Luptele nu sunt din mucava, adeseori atacând câte șapte sau opt adversari deodată. Cel mai bun lucru pe care-l puteți face este să eliminați întâi adversarii puternici.

Dotarea Opulentă nu e de fațadă. Desfășurarea jocului rezervă multe surprize chiar și fanilor cu experiență ai genului.



CLEVER & SMART Perechea de hoți este prea puternică. Kiran se furișează din spate și le subtilizează din geantă sculele mult râvnite.

Povestea de fundal lineară permite să rezolvați câte o misiune în ordine aleatorie sau să o omiteți. Deoarece dușmanii sunt puternici, trebuie să vă străduiți să înmagazinați cât mai multe puncte de experiență posibile. În modul multiplayer puteți lupta

în echipă împotriva monștrilor, dar producătorul e departe de realizarea lui Blizzard în Battle.net.

În comparație cu *Diablo 2*, grafica este nemaipomenită: peisajele conțin detalii cum sunt trunchiuri de copaci acoperite de mușchi, boscheți, iepurași jucăuși și gropi cu pietriș. În al doilea act puteți scotoci după dușmani luându-le urma. În funcție de viteza de joc se schimbă și poziția soarelui, clădirile, copacii și figurile își aruncă umbra în diferite direcții. Noaptea, acțiunile de prădare au un succes deosebit, fiindcă și dușmanii văd la fel de rău ca și dvs. Dacă în timpul luptelor grele ați dobândit câteva formule magice, vă puteți înzestra echipamentul și armele cu câte o inscripție magică având o influență durabilă, iar prin aceasta să activați de exemplu o însănătoșire imediată. Efectele de lumini care apar nu se lasă eclipsate



SLIMFAST: VÎNDUT Ogres roboști nu pot fi înfrânți decât cu forțele unite ale tuturor eroilor, cel mai bine cu magie.



OPINII

Dacă nu ar fi atâtea chichițe - Evil Islands ar fi grandios.

Peter Kusenberg

De ce trebuie să se ducă Kiran în sat ca să-și poată așeza pe cap un coif dobândit? De ce sunt vrăjile de portal la fel de rare ca ogres pe stradă? Și de ce nu se poate regla gradul de dificultate? Asemenea disfuncții deranjează plăcerea și-mi temperează entuziasmul în timpul incursiunii în aventură. Păcat, căci *Evil Islands* are tot ce dorește inima unui jucător RPG pretențios: misiuni diversificate, personaje configurabile, peisaje detaliate, sute de tipuri de monștri și o poveste-cadru credibilă. Cine a jucat *Baldur's Gate 2* și așteaptă mai mult decât un simplu măcel de monștri ca în *Diablo 2*, acela se va distra pe cinste și va putea trece ușor peste micile frustrări.

Mini-Testcenter

Instalat și funcționează

- fără mod soft, rulează doar sub Direct 3D
- permite rezoluții până la 1.600x1.200
- instalarea completă scurtează timpul de încărcare

ASA RULEAZĂ JOUL PE PC-UL DVS.

(Testat la o rezoluție de 1.024x768 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MHz	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

LEGENDĂ: ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optimal

Comentariu

În culorile la 32 biți, *Evil Islands* arată foarte bine, necesită însă un procesor gigant (de la 600 MHz în sus) și multă memorie RAM (începând cu 128 MB).

Pragul durerii

Pentium II 233
64 MB RAM
Placă grafică 3D

Datorită funcției zoom, vă puteți juca excelent cu rezoluție de 640x480. Obiectele și figurile par mai puțin detaliate și trebuie să renunțați la umbrele în timp real.

de efectele grafice din *Vampire*, dar cer o dotare corespunzătoare de hardware.

Peter Kusenberg
Gheorghe Catrava



TRATAMENT TERMIC Împotriva acestui zmeu ajută doar o armură magică și răbdarea.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

Baldur's Gate 2

Călătoria Fantasy cu durată lungă este jocul RPG al fanilor genului.

Vampire

Călătoria în timp a lui Kristof conduce vampirul prin peisaje urbane magnifice.

Ultima 9: Ascension

Greșelile tehnice influențează negativ RPG-ul plin de acțiune.

Evil Islands

Ocolind micile lipsuri, ajunge la un potențial asemănător cu *Diablo 2*.

Might & Magic 5

Partea a opta este doar o pretenție tehnică și învechită din punct de vedere al gameplay-ului.

GRAFICĂ

Figurile și peisajele sunt detaliate.

Foarte bine

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

SUNET

Soundtrack însușit, dialoguri vesele.

Bine

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

CONTROL

Necesită obișnuință, dar totuși precis.

Bine

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

MULTIPLAYER

În rețea nu puteți lupta decât în cooperare.

Multumitor

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

Evil Islands

NECESAR

Pentium II 233

64 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 550 MB

RECOMANDAT

Athlon 600

128 MB RAM

16xCD-ROM

HDD: 900 MB

GRAFICĂ

Software

3Dfx/Glide

Direct 3D

Open GL

SUNET

EAX (SBLivel)

Aureal 3D

Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1

Rețea 6

Internet 6

CONTROL

Force-Feedback

Ceartă în ceruri

Sacrifice unifică strategie 3D, acțiune și elemente RPG, într-o grafică dementială

FACTS

■ PRODUCĂTOR Shiny Entertainment ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

PE SCURT

- 49 de misiuni pentru single player
- 32 hărți de multiplayer
- peste 100 de formule magice
- peste 70 de tipuri de trupe
- grafică genială

Că era Roma sau Grecia Antică, muritorii se țineau deoparte când zeii se certau. Nu la fel se întâmplă în *Sacrifice*, unde din postura marelui vrăjitor luptați pe teritoriile a cinci stăpâni ai cerurilor.

Joc tipic Shiny, *Sacrifice* prezintă un scenariu clasic. Într-o lume fantastică izbucnește un conflict între cinci zei total diferiți, a căror aparență și conversație trimit mai mult la figuri umoristice. Deoarece protagoniștii își rezolvă tradițional conflictele mai degrabă pe tărâmurile lumestii, e treaba dvs. ca magician să vă puneți la dispoziția mărețelor făpturi. Veți decide singur dacă să serviți mereu acelulași stăpân sau dacă schimbați patronul. În orice caz, după câteva misiuni trebuie să rămâneți pe lângă o alianță. Indiferent de partea cui intrați în campanie, acțiunile întreprinse în misiuni se înscriu pe același curs al istoriei.

În ce privește gameplay-ul, *Sacrifice* își stabilește genul proxim în strategia real time, având elemente de acțiune și RPG. Controlați personajele principale dintr-o perspectivă 3rd person, iar pentru a repurta succese aveți nevoie de surse de mana și de suflete. Pe acestea din urmă le primiți de la adversarii învinși, iar după ofranda rituală le întrebuințați pentru întărirea unor trupe. Același lucru îl puteți obține prin formule magice, ca și prin alte acțiuni, de exemplu prin construirea unor clădiri. Trupele și repertoriul dvs. de magie, care cu timpul devine tot mai



ÎN PLINĂ ACȚIUNE Coordonarea unor trupe și asigurarea altarului sunt prioritare. La un număr mai mare de zece trupe, lucrurile încep să devină haotice.

puternic, se diferențiază în funcție de zeul pe care îl serviți. În caz că patron vă este Pyro, puteți transforma brazde întregi de pământ într-un infern incandescent, atunci când unitățile dvs. atacă cu mingi de foc.

Sacrifice oferă numeroase posibilități tactice, dar dacă se ajunge la măceluri în masă, degenerază în haos. Faptul se datorează în principal perspectivei asupra confruntărilor, care nu poate fi controlată destul de bine prin zoom, ceea ce face de multe ori din luptă o chestiune de noroc.

Georg Valtin
Gheorghe Catrava



OPINII

Cu toate că are slăbiciuni, cu *Sacrifice* vă puteți umple timpul liber.

Georg Valtin

După o scurtă fază de acomodare, *Sacrifice* vă va plăcea în mod sigur. Diferitele unități, formulele magice și grafica genială vă binedispun. Deranjează însă masacrele haotice, în care nu prea sunt posibile acțiuni coordonate, datorită slabei priviri de ansamblu.

Un spectacol de grafică 3D excelent, cu elemente inovative și multe posibilități strategice, dar din păcate neclare.



SĂ DAI E MAI IMPORTANT DECÂT SĂ IEI Vrăjitorii adversari vă înving grație ofrandei unei creaturi a dvs.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Dungeon Keeper 2

Pregătiți-vă de întâlnirea cu creaturile infernului design genial de misluni.

Sacrifice

Strălucirea grafică și inovațiile în gameplay au de înfruntat lipsurile în control și opacitatea.

Populous 3

O nouă ediție reușită a strategiei cu zei de la Molyneux.

Populous 3 Add-On

Foarte bun, dar din păcate cu o prea scurtă misiune pack în jocul de bază.

Myth 2: Soulblighter

Bătălii cu iele, pitici etc., fără profunzime.

GRAFICĂ Foarte bine

Peisaje grandioase și efecte peniale.

SUNET Bine

Muzică bună, voce și efecte de sunet OK.

CONTROL Bine

Bun, grație tutorialului, dar mai dificil în lupte.

MULTIPLAYER Foarte bine

Nenumărate moduri de joc asigură diversitatea.

83%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 300
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 500 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1

Rețea 4

Internet 4

Număr jucători / CD

CD-uri / pachet

CONTROL

Force-feedback

Sacrifice

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 640 MB

Imperialism interactiv

Aproape la doi ani după *Call to Power*, Activision scoate pe piață cu mult tuning fin cel mai bun *Civilization* al tuturor timpurilor

FACTS

■ PRODUCĂTOR Activision ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 45\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 6 ani

PE SCURT

- 109 invenții
- 69 unități
- 52 de construcții
- 30 minuni ale lumii
- patru scenarii
- editor cuprinzător

După lungi dispute asupra titlului, îmbătrânita serie *Civilization* a rămas totuși în viață. Cel mai tânăr vâstar al seriei de strategie clasică nu se mai mândrește cu numele legendar, însă continuă tradiționala dar excelenta serie.

Principiul de joc *Civilization* este arhicunoscut și nu s-a modificat nici în *Call to Power 2*: Cândva, cu circa 4000 de ani î.Cr., un trib de băștinași din Asia s-a săturat de viața nomadă și se așează în câteva colibe de lut. În rolul conducătorului nemuritor al acestui mic popor, aveți sarcina demnă de a vă conduce națiunea peste secole spre glorie și mărire. Rundă de rundă veți cerceta harta izometrică, veți face agricultură, veți construi orașe, veți pune bazele noii bunăstări și siguranțe cu ajutorul armatelor. În acest timp, subalternii se înmulțesc, plătesc impozite și cercetează noi tehnologii.

Una din unitățile dvs. întâlnește un popor străin - iar dvs. primele schimbări față de precursori. Meniul diplomației este ceva mai consistent și permite acțiuni mai complexe, cum ar fi oferte reciproce ("Bineînțeles că vă permitem să aruncați o privire pe harta noastră, dar în schimbul un mic obol"), amenințări ("Eliberați imediat drumurile noastre comerciale sau vă distrugem capitala") și tratate cizelate. Adversarii reacționează mai dur în cazul unor încălcări ale contractului și în general reacționează mai inteligent. În felul acesta, în cazuri serioase, două state mai slabe se aliază împotriva



PEISAJE ÎNFLORITOARE Graficul prezintă dezvoltarea și clădirile orașului. Linile colorate marchează granițele țării, iar în caz de depășire sunteți amenințat de conflicte diplomatice.

unui agresor mai puternic.

Cuceritorii ar trebui să pună mai mult preț pe o mixtură fină de trupe compuse din luptători de la distanță, unități ofensive și defensive. O armată mică dar bine organizată poate să îngenunchieze un agresor puternic, acesta fiind rezultatul unui sistem de luptă bine pus la punct. Alte noutăți sunt de natură cosmetică. De exemplu se poate juca cu o rezoluție de 1.280 x 1.024 pixeli, ceea ce îmbunătățește perspectiva. Controlul bine pus la punct va fi apreciat de profesioniști. În felul acesta, managerul de construcții ușurează enorm administrația imperiilor mai mari,

printre altele puteți prin acesta să adăugați clădirile cercetate la lista de construcții ale tuturor orașelor. Începătorii au la dispoziție în sfârșit o funcție automată, care preia administrarea așezămintelor și multă muncă mișaloasă. Apropos: nivelul din cosmos care era neclar în jocurile anterioare a fost șters fără rezerve. Conducătorii moderni ai popoarelor colonizează numai pe uscat sau sub mări.

Rüdiger Steidle
Gheorghe Catrava

Un demn urmaș
al clasicului lui
Sid Meier



OPINII

Ici câte un tuning, colo câte-o inovație economică dar cu îmbunătățiri, plin de sens

Rüdiger Steidle

Civilization este pur și simplu un fenomen. Chiar și după mai mulți ani de la apariție îmi petrec timpul conducându-mi poporul la glorie și bogăție. Excelent: în sfârșit pot câștiga jocul prin cercetare și fără cuceriri. Noutățile față de precursori se mențin în anumite limite, dar acolo unde a intervenit Activision s-a conturat ceva. Numai două lucruri mă deranjează: de ce nu există încă un tutorial normal pentru începători care să-i îndrume în complexitatea materiei? Și de ce trebuie ca noua interfață, cu toate că este funcțională, să fie inutil întortochiată? Câteva meniuri mai puțin ar fi făcut același lucru. Astfel, un atac se desfășoară fără avertizare, pentru a elimina astfel de neplăceri sperăm că un patch va rezolva problema.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

Age of Empires 2
În tabăra RTS AoE 2 are cele mai multe împrumuturi - *Civilization*.

Call to Power 2
Cea mai bună civilizație care a existat vreodată. Din păcate mai trage încă după sine greutățile trecutului.

Alpha Centauri
Varianta cosmică a lui Sid Meier strălucește prin adversarii de calculator credibili.

Only Call to Power
Ca preț de buget precursorul este o investiție care își merită toți banii.

Zeus
În loc de planificări globale în Grecia antică avem exagerări în construcția detaliilor

GRAFICĂ Îndestulător
O harababură a diferitelor stiluri marchează grafica.

SUNET Mulțumitor
Muzică de fundal plăcută, efecte de sunet săracioase.

CONTROL Mulțumitor
Funcțiunile de meniu sunt reconectate inutil.

MULTIPLAYER Mulțumitor
Jocul rulează ca înainte: foarte corect.

89%
SATISFAȚIE

Call to Power 2

NECESAR
Pentium 166
64 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 320 MB

RECOMANDAT
Pentium II 300
128 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 550 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✗ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Euler-PC 1 Rețea 4 Internet 4
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

Călătorul care aduce moartea

Grafica grandioasă și story-ul cinic îi oferă lui Hitman o atmosferă unică

FACTS

■ PRODUCĂTOR IO Interactive ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 43\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 18 ani

PE SCURT

- cinci capitole
- 12 misiuni
- mai mult de zece obiecte de echipament
- mai mult de 15 arme
- diverse căi de rezolvare pentru fiecare misiune



VĂ ROGĂM NU DERANJAȚI Mulțumită armelor cu amortizor, Hitman a neutralizat neobservat un bodyguard în hotelul budapestan și poate să se deghizeze în paznic.

Să mai susțină cineva că manipularea e nepericuloasă. În loc de șoareci și oi, un om de știință dement și-a ales ca obiect de cercetare oamenii și a dezvoltat clona ucigașului perfect.

Într-o zi, îngerul morții evadează din laboratorul genetic și își începe cariera de ucigaș internațional. Intrați în costumul chelului aducător de moarte și cercetați povestea nașterii dvs. nenaturale. Înainte de fiecare misiune primiți prin laptop informațiile cele mai importante despre persoana actuală din vizor, vă informați despre condițiile locale și vă înarmați. Misiunile încep de fiecare dată într-un mod

nespectaculos. Veți fi plasați undeva în apropierea țintei dvs. și mai întâi vă obișnuiți cu mediul. Toate victimele dvs. dispun de bodyguardzi mai mult sau mai puțin buni, care comunică între ei și devin suspicioși la cel mai mic semn de pericol. Rareori vă puteți atinge scopul prin masacre sălbatice. Cu toate acestea, în timpul misiunilor nu trebuie să vă adaptați cu tot dinadinsul la căile de rezolvare. Cel care cercetează bine suprafețele imense de joc și studiază deprinderile paznicilor descoperă mai multe alternative care conduc spre un final rodnic.

Sascha Gliss
George Catrava



Provocări tactice, grafică opulentă. CrimeSaga pentru un public matur.

Sascha Gliss

Că e cinism sau brutalitate, *Hitman* este unul din jocurile cele mai captivante și originale ale ultimilor ani. Grafica high end îți fură ochii, dar mai fascinantă este concepția, care oferă mari posibilități ucigașului virtual, în pregătirea și executarea însărcinărilor. În felul acesta vă întoarceți la scenariile deja jucate, în căutarea căilor alternative de rezolvare. Însă pot spune că cele 12 misiuni ale campaniei sunt per total prea scurte. Rămâne speranța că producătorul va edita cât de repede posibil un mission-CD.



OH BABY! Strip-teuza olandeză îl ajută pe Hitman într-una din misiuni.

Nimic pentru visători. Numai acela care-și folosește rațiunea îl poate conduce pe Hitman la succes.



PRINS DESCOPERIT Teroristul austriac Franz Fuchs nu va mai pune bombe. Aici e la ultimul său duș.

PUNTAJ

Hitman: Codename 47

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

Dark Project 2
O plăcere hojăscă, aventură 3D pentru capete șirete.

Tomb Raider 4
Grupul fanilor Lara așteaptă cu nerăbdare partea a cincea

Doom Ex
Cea mai recentă operă a lui Warren Spector. Grafic nu prea scilipește, dar e bun ca gameplay

Hitman
Cel mai slab punct al întinecatului CrimeSaga este campania prea scurtă prin cele doar 12 misiuni

Heavy Metal F.A.M.K. 2
Un shooter extrem de colorat, cu arme silențioase și o eroină apetisantă.

GRAFICĂ

..... Foarte bine

Nemaipomenit! Suprafețe uriașe, texturate în detaliu

SUNET

..... Foarte bine

Soundtrack dezent și cu stil

CONTROL

..... Bine

La început necesită obișnuință

MULTIPLAYER

..... Imposibil de apreciat

Nu există mod multiplayer

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NECESAR

Pentium II 266

64 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 500 MB

RECOMANDAT

Pentium III 700

128 MB RAM

12xCD-ROM

HDD: 500 MB

GRAFICĂ

✗ Software

✓ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✓ Open GL

SUNET

✗ EAX (5.1 level)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC " Rețea " Internet "

Număr de jucători/CD

CDuri/pachet

CONTROL

Force-Feedback

..... ✗

87%

SATISFAȚIE

Top Gun, say hello to the sun!

Așa vă place istoria? Retrăiți lupta aeriană din Pacific din carlinga avionului dvs.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- șapte avioane ale jucătorului
- 18 avioane în total
- două campanii
- zece misiuni de antrenament
- sistem meteo dinamic
- până la 60 de misiuni pe campanie
- editor de misiuni

Plajă cu nisipul alb ca zăpada, apă cristalină și bătălii aeriene mortale. În cea mai recentă producție Microsoft pentru simulații de război, ajungeți pe frontul Pacificului, de partea marinei japoneze sau a U.S. Navy.

După doi ani de probe de zbor, aviatorii PC tentați de bătălii aeriene primesc un supliment. *Combat Flight Simulator 2* reia războiul aerian dintre marina japoneză și U.S. Navy din 1941 până în 1945. La începutul carierei, trebuie să vă hotărâți asupra uneia din cele două campanii, urmați cursurile școlii de zbor și vă avântați imediat într-o misiune rapidă în luptă. Dar înainte de a porni în războiul simulat, trebuie să reglați gradul de dificultate care vă convine cel mai mult, cuplând și decuplând toate aspectele mai

dificile ale luptei aeriene. Vă alegeți parametrii începând cu stocul de muniție și până la puterea de retragere de la locul luptei. Dacă presetarea este nerealistă, se diminuează corespunzător numărul maxim de puncte la care puteți ajunge în timpul misiunii.

După ce ați încheiat setările, intrați în carlinga virtuală, care asigură mai multe perspective. Vederea standard prezintă o imagine 2D asupra listei de accesorii. Pentru o mai bună perspectivă în carlinga virtuală, vă stă la dispoziție și o vedere mobilă în 3D. În perspectiva standard pot fi acționate toate întrerupătoarele și indicatoarele din carlingă printr-un clic pe mouse sau prin tastatură. Întrerupătoarele și contoarele funcționează ca în exemplele reale; cine dorește poate lua în mâini proprii administrarea combustibilului sau unghiul de reglare a elicei, reglajele și clapetele de aerisire. La fel de detaliat se prezintă avioanele și pe dinafară. Eșapamentele îmbăcsite, vopseaua zgâriată și manșele mobile au o grafică autentică, într-o realizare fără precedent. Același realism se menține și în lupte: salvele de mitralieră transformă avioanele în capcane mortale, fragmente lovite se desprind din corpul avionului, iar motoarele nimerite elimină un fum negru. Și dinamica sistemului meteo este unică, zborul fiind mai îngreunat în zone cu vreme rea și traversându-se diferite situații meteo la înălțimi variate, cu

turbulențe și furtuni năpustindu-se în valuri. Un rol deosebit de important îl joacă formațiile uriașe de nori pe care le puteți folosi ca ascunzători, mulțumită liniei vizuale realiste.

Sascha Gliss
Georghe Catrava



INCENDIAT Lovitura în motor e urmată de explozii spectaculoase și trombe de fum negru.



PRECIZIE MILIMETRICĂ Aterizările pe platforma portavionului constituie probabil cele mai fascinante provocări aviatice ale jocului.



Excelent din punct de vedere grafic, dar cu detalii corectabile.

Sascha Gliss

OPINII

În sfârșit, după multă vreme, pe piață revine o dată cu *CFS2* o simulare militară care își merită pe deplin numele. Look-ul jocului e ulmitor de realist datorită texturării în detaliu a aparatelor. Pe de altă parte, oferta de avioane dezamăgește. Doar șapte aparate stau la dispoziția jucătorului, iar Microsoft, ca și predecesorii, se axează pe un terț care să pună la dispoziție prin Internet avioane noi. Se lucrează și la ameliorarea performanțelor AI-ului adversarului, parțial dezamăgitor. Prietenii și dușmanii nu sunt destul de inteligenți, ciocnindu-se unii de alții sau prăbușindu-se lin, ca la o aterizare. Per total însă, *CFS2* poate fi considerat highlight-ul de simulatoare al anului, mulțumită campaniilor largi, modului bun multiplayer și structurii deschise, bine prelucrate.

PUNCTAJ

Combat Flight Simulator 2

ÎN COMPARAȚIE

Alternativile prezentate pe scurt.

■ **Combat Flight Simulator 2**
Muli îmbusăți în grafic și ea gameplay. Campaniile lungi și grafica reușită asigură motivația

■ **Mig Alley**
Război aerian deasupra Coreei. Urmăriți primele lupte aeriene în Jet-uri.

■ **Combat Flight Simulator**
Un înaintaș învechit, dar încă având mulți fani.

■ **European Air War**
Simulație realistă, izbutit mai ales în modul multiplayer.

■ **WW2 Fighters**
Incursiunea lui Jane în al doilea război mondial aduce multe informații de culise.

GRAFICĂ

Excelent în aer, mediu pentru obiectele de pe pământ.

SUNET

Zgomote realiste de fond în cockpit.

CONTROL

Cel mai bine cu joystick, pedale și throttle.

MULTIPLAYER

Până la 32 de piloți în LAN, 16 în zona MSN.

86%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 266
32 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 400 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 1 GB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători:
Single-PC 1 Rețea 32 Internet 16
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 2

CONTROL

ForceFeedback ✓

Un Camel Trophy virtual

Cu Insane, profesioniștilor off road li se oferă în sfârșit o provocare pe PC

FACTS

■ PRODUCĂTOR Invictus ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

PE SCURT

- peste 20 de mașini
- bonus mașini secrete
- cinci ligi
- șapte moduri
- 2D de peisaje
- editor de teren

Curse pentru vânturătoarele de noroi. În Insane veți părăsi lumea străzilor asfaltate, pornind la vânătoare de puncte și poziții pe bolizi cu tracțiune integrală.

Cu toate că majoritatea proprietarilor de vehicule cu tracțiune integrală nu folosesc mașinile în afara străzilor asfaltate, urmașii clasicului Jeep mai păstrează un aer de libertate și aventură. Cu *Insane* și fanii "Camel" care nu posedă un vehicul de teren propriu au ocazia să-și probeze cunoștințele de conducere pe cele mai dificile terenuri. Jocul simulează cinci ligi, care se desfășoară în țări diferite (Nigeria, Irlanda, Australia). Pentru a încheia cu succes o ligă, pe parcursul diferitelor competiții trebuie să acumulați suficiente puncte. Dacă reușiți, avansați în liga următoare, unde vă stau la dispoziție trasee noi și mașini mai puternice. În funcție de clasă, vă așteaptă diferite încercări. Cursele pe teren accidentat cu checkpoint-uri se apropie cel mai mult de acest sport motorizat tradițional. Disciplinele ca Destruction Zone sau Capture The Flag ne amintesc de simulatoare pline de acțiune de tipul Destruction Derby. Aici trebuie să acumulați puncte prin cucerirea și apărarea unui flag sau a unei anumite zone și să vă eliminați concurenții care nu au nimic în comun cu fair-playul din competiție. Toate concursurile se desfășoară sub cerul liber, pe teren neamenajat. Ca în *Motocross Madness 2*, nu există străzi asfaltate, iar jucătorul trebuie să găsească singur calea spre poarta sau



KING OF THE HILL În Destruction Zone, trebuie să cucerii și să apărăți diferite spații. Pentru fiecare crash reușit sunteți răsplătit cu puncte bonus.

checkpoint-ul următor. Un indicator vă ajută la orientare, însă nu întotdeauna drumul cel mai scurt e și cel mai rapid în astfel de peisaje extrem de denivelate. În setup puteți pregăti mașinile pentru condițiile competiției: cel căruia nu-i sunt suficiente configurațiile propuse - curse, teren și standard - poate finisa în garaj toți parametrii importanți ai mașinii.

Acești monștri se conduc complet diferit de mașinile sport. Cursa mare a amortizorului, cauciucurile groase și un centru de greutate ridicat necesită o mână profei pe volan la vitezele mai mari.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



Cel mai bun joc off road de la Motocross Madness 2 încoace.

Sascha Gliss

OPINII

Un comportament realist al vehiculului, moduri originale de joc și un design interesant al traseelor fac din *Insane* o împlinire a visurilor fanilor mașinilor de teren. Sistemul de ligă întreține interesul jucătorului, grație nenumăratelor mașini și trasee secrete pe care le oferă. La meciurile Capture The Flag în rețea, *Insane* atinge apogeul. Grafica nu tocmai grozavă împiedică însă o cotare mai bună a jocului.

Grafica aridă împiedică poziționarea lui Insane în clasa superioară a jocurilor de curse.



FAȚĂ-N FAȚĂ Vă controlați perspectiva în carlingă cu ajutorul mouse-ului. Totuși, aceasta nu este suficient de cuprinzătoare.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

■ **Need for Speed: Porsche**
Joc de curse plin de acțiune, cu un comportament reușit al mașinilor.

■ **Motocross Madness 2**
Insane pe două roți: curse de motocross într-o formă nobilă.

■ **Insane**
În ciuda graficii prea puțin spectaculoase, jocul oferă multă satisfacție. Concursurile neobișnuite asigură varietatea.

■ **Midtown Madness 2**
Distracție on road. Și acesta are o grafică destul de slabă.

■ **Test Drive Off-Road 3**
Eșec indiscutabil de off road, cu o grafică aspră și un comportament nelușt al vehiculului.

GRAFICĂ

În cea mai mare parte, peisaje goale și texturi șterse.

SUNET

Motorele urlă, coloană sonoră dinamică.

CONTROL

Încetinit, dar controlabil.

MULTIPLAYER

Ligă online gratuită pe serverul Codemasters

79%
SATISFAȚIE

Insane

NECESAR

Pentium II 233
64 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 100 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
8x CD-ROM
HDD: 250 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 8
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗



■ **UN JOC UȘOR**
Cunoscătorii FIFA reușesc marcări ușoare cu aceleași acțiuni ca în versiunile precedente.

Echipa care-și apără titlul e în criză de formă

Gameplay în stagnare și vechi slăbiciuni, în distonanță cu îmbunătățirile atmosferei și grafica spumoasă

FACTS

■ PRODUCĂTOR EA Sports ■ DISTRIBUTOR Best Computers ■ PREȚ cca. 47\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții

PE SCURT

- trei grade de dificultate
- sunt posibile partide multiplayer în Internet
- peste 300 de echipe licențiate
- numeroase moduri de joc
- control neconfigurabil

La prima vedere, lumea virtuală a fotbalului din *FIFA 2001* pare în ordine. Nu există luptă pentru poziția de antrenor, nu sunt intrigi și nici scandaluri legate de droguri. La o privire mai atentă, se constată însă că nu tot ce strălucește este aur din Cupa Campionilor.

În fond, în *FIFA 2001* totul rămâne cum a fost. Jocul cuprinde trei trepte de dificultate, peste 300 de echipe de club și naționale și diverse moduri de joc, ligi, campionate și turnee. Ca și înainte, există patru perspective ale camerelor de luat vederi, care pot fi reglate în înălțime și acționate zoom. Alte opțiuni servesc configurația duratei jocurilor, vremea, severitatea arbitrilor și alți parametri. Se mai adaugă câteva



FAULT GROSOLAN Veți vedea des asemenea căzături teatrale la astfel de faulturi. Curios este faptul că arbitrul nu prea fluieră la asemenea atacuri nesportive.



CURIOS Apărătorii stau și se miră, în timp ce desființăm întreaga apărare printr-o pasă în adâncime.

reglaje ale managementului de echipă, formația și modul de joc. Nu aveți posibilitatea de a introduce din proprie inițiativă animatori proprii pe poziții. Și totuși, meniurile sunt funcționale și pot fi privite în ansamblul lor. *FIFA 2001* oferă și urechilor dvs. plăceri rafinate, prin coloana sonoră și comentarea fazelor de către specialiști ai genului.

Față de versiunea 2000, grafica și atmosfera au fost vizibil îmbunătățite. La o rezoluție înaltă, corespunzătoare, jocul e o adevărată plăcere pentru ochi. Deosebit de interesante sunt mișcările armonioase ale jucătorilor. Driblingurile, pasele scurte, executate din gleznă, și acrobațiile de zbor ale portarilor sunt îmbunătățite prin Motion-Capture ale unor staruri internaționale ca Edgar Davids, Paul Scholes sau Lothar Matthäus. Din cauza licențelor, trebuie să renunțați din păcate la fețele adevărate ale jucătorilor. Datorită îmbunătățirii calitative și a texturării reprezentative a figurilor, probabilitatea de recunoaștere a multor jucători este mare. Din echipa Bayern, de exemplu, Oliver Kahn și Carsten Jancker sunt identificabili fără probleme. Realist este și faptul că portarii boxează șuturile puternice și asigură balonul abia după prindere. Pentru a introduce o atmosferă mai bogată, există băncile de rezerve, arbitrii de margine cu fanioanele în vânt și observatori îmbrăcați în galben. Chiar și cameramanii sunt postați pe marginea terenului. În textura urâtă și veșnic în mișcare a publicului se vede fluturarea stea-

gurilor prevăzute cu însemnele cluburilor diverselor grupări de fan. Diferența care se observă imediat față de precursori este câmpul de joc mărit. Cu aceasta, EA Sports încearcă probabil să facă un pas înainte în tehnica simulațiilor. Deși prin suprafața suplimentară acțiunea devine mai lentă și se concentrează asupra mijlocului terenului, se oferă totuși mai mult spațiu ca adversarul să fie driblat. Este mai ușor, deoarece producătorii au îmbunătățit comportamentul coechipierilor în timpul atacului. Acest



BUCURIA GOLULUI Recunoașteți fără probleme jucători celebri, cum e Carsten Jancker, chiar și fără chipul original.

lucru îl veți constata repede, pe baza culoarelor de alergare programate cu mai mult sens ale coechipierilor dvs. Alegeți acum o formație cu jucători laterali mai ofensivi și veți învinge adversarul de computer după scurt timp, chiar și la cel mai înalt nivel de dificultate. Secretul principal este ca execuțiile dvs. să fie mereu imediate și exacte ca în *FIFA 2000* și *FIFA 99*. Trimiteți în ofensivă un jucător sprintând înainte (chiar driblând un adversar), urmând centrare de pe margine, șut și gol. Producătorii nu au fost deranjați de faptul că în timpul șutului jucătorul nu se mișcă conform regulilor. O altă posibilitate de a marca: în loc să vă amplasați în suprafața de pedeapsă, pasați pe jos înapoi și șutați de la 16 metri. Deoarece

Comportamentul ofensiv al coechipierilor a fost îmbunătățit, ceea ce se reflectă înainte de toate în culorile de alergare efective.



SUCCES LA A DOUA ÎNCERCARE După ce portarul respinge în față primul șut, de la această distanță Elbner nu are nici o problemă să marcheze. Apărarea doarme din nou.



EXACT PE-ALĂTURI Printr-o fentă depășim portarul, ceea ce înseamnă gol sigur. La faze unu contra unu, portarul n-are aproape nicodată șanse și cade în capcană la aceleași manevre ca în versiunile precedente.

acest lucru funcționează și la cel mai înalt grad de dificultate, *FIFA 2001* devine repede plictisitor pentru profesioniștii în modul single player. Ar fi fost prea frumos ca echipa controlată de computer să se adapteze jocului dvs., prin care să vă supună unor provocări. Pe cât de bine funcționează ofensiva, pe atât de slab este comportamentul în apărare al unor coechipieri, ca și contraatacul. Chiar dacă porniți într-o componență oarecare și adoptați o tactică pasivă, spațiile se asigură slab, fără a intra în discuție o apărare efectivă a adversarului chiar în acțiuni confuze. Aceste

slăbiciuni devin deosebit de clare când jucați împreună cu un prieten împotriva calculatorului. De cele mai multe ori, ajunge o pasă în adâncime pentru ca întreaga defensivă să fie derutată. În modul acesta se observă cât de departe este seria FIFA de o simulare adevărată.

Cea mai mare obrăznicie este că încă nu există un control liber configurabil. Coordonarea jucătorilor dvs. nu este rea nici cu gamepad-ul, nici cu tastatura, dar nu e nici pe departe optimă. De exemplu, nu prea are sens să programați atacul și apărarea pe aceeași tastă. Deseori trebuie să vă apărați mai mult ca să intrați în posesia mingii. Deoarece această acțiune se face cu ceva întârziere,

trimiteți fără intenție balonul la portarul advers. Alte mărunțișuri, ca strigăte ale fanilor ("Viva Espana!" în Bundesliga) și statisticile economice, nici nu se observă. În schimb, un punct pozitiv pentru producători este opțiunea de partide multiplayer în Internet. Încheiem remarcând că ligile online vor răsufla ușurate că au trecut timpurile legăturilor instabile ale modemului.

Georg Valtin
Gheorghe Catrava



OPINII

Pe dinăuntru frumos, pe dinafară urât. Puținătatea inovațiilor în FIFA 2001 este o dezamăgire.

Georg Valtin

FIFA 2001 este momentan cea mai grozavă simulare de fotbal, iar pentru începători un produs bun. Ca fan bătrân al seriei, mă enervează an de an aceleași slăbiciuni și în primul rând controlul neconfigurabil. Apoi, mereu aceleași porți ca în cele două versiuni dinainte. Este clar că grafica și animația sunt geniale, dar din punct de vedere al jocului *FIFA 2001* este sărac în simulații. În timp ce frațele său, hocheiul pe gheață *NHL 2001*, s-a bucurat de schimbări în gameplay, consider că meciurile împotriva adversarului-computer al veteranilor FIFA sunt prea simple și prin aceasta plictisitoare. Plictisitor e și faptul că se menționează de mai mulți ani aceleași critici, fără ca producătorilor să le pese. Trucurile de atmosferă sunt frumoase și bune, dar pentru mine erau mult mai importante corectări ale gameplay-ului în direcția simulației. Un pas deștept din partea EA Sports este implementarea modului multiplayer pentru partide în Internet, fapt ce îi va determina pe jucătorii online al jocului *FIFA 2001* să-l achiziționeze.

Mini-Testcenter

Instalat și funcționează

- modul software slab, se recomandă placa 3D
- instalarea completă scurtează timpul de instalare
- la rezoluții înalte, rupturi de performanță

ASTFEL RULĂZĂ JOUL PE PC-UL DVS.

(Testat la o rezoluție de 800x600 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo 2	■	■	■	■
Voodoo 3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

LEGENDĂ ■ Terne imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Comentariu

În cazul în care prezentarea este defectuoasă cu placa grafică Voodoo, trebuie să reinstalați driverul.

Limita durerii

Pentium II 300
32 MB RAM
Placă grafică 3D

Pentium II 300, 32 MB RAM
placă video 3D
Indicațiile producătorului pentru un Pentium 166 sunt prea joase. Mutați detaliile și rendering-ul în jos, ca să măriti performanța.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

■ **FIFA 2000**

De fapt, cine are prima versiune nu are nevoie de *FIFA 2001*

■ **FIFA 2001**

Grafica îmbunătățită, dar practic neschimbată Gameplay și toate slăbiciunile.

■ **Kupa 2000**

Să rejoci campionatul european este doar o versiune slabă a *FIFA 2000*

■ **Bundesliga Stars 2001**

Transpunerea slăbuță a conceptului Star într-o grafică învechită

■ **Football Int. 2000**

O încercare bună, dar inutilă a lui Microsoft de a se remarcă în gen.

GRAFICĂ

Animatie fantastică, public respingător.

SUNET

Comentariu potrivit și muzică distractivă.

CONTROL

Ordonat, dar neconfigurabil liber.

MULTIPLAYER

O plăcere uriașă, dar prea multe goluri, ca înainte.

88%

SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium 166
32 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 95 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 4 Rețea 8 Internet 20
Număr de jucători/CD 4
CD-uri/pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

FIFA 2001

RECOMANDAT

Pentium III 500
64 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 475 MB

SUNET

✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

Satul sufletelor pierdute

O vizită în localitatea Burkittsville poate fi fatală: Jocul inspirat de hitul cinematografic nu e pentru cei slabi de înger

FACTS

■ PRODUCĂTOR Terminal Reality ■ PREȚ cca. 22\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- Primul joc în trilogie bazat pe un hit cinematografic
- Graphic engine Nocturn
- Timp de joc: circa 15 ore
- Câte patru nivele de dificultate pentru lupte și enigme

Dacă vă e frică de întuneric, nu vă apucați de acest joc. Rustin Parr, inspirat din filmul horror *The Blair Witch Project*, este cel puțin la fel de înspălmântător.

În prima parte a trilogiei *Blair Witch* preluați rolul binecunoscutei doctoarițe Doc Holliday din înfiorătorul action-adventure *Nocturne*. Veți fi trimis în satul adormit Burkittsville, ca să clarificați un șir de crime oribile. Șapte copii au fost răpiți și mutilați îngrozitor. A supraviețuit doar unul, dar și acela a rămas mut. În același timp se înmulțesc rapoartele despre o vrăjitoare care ar trăi într-o pădure din apropiere. În prima fază, se pare că în Burkittsville totul este în ordine.

Discuțiile cu locuitorii decurg liniștit, aceștia sunt dispuși să vorbească, fiecare e prietenos și amabil. Dar îndată ce se înnoptează, imaginea se schimbă: apar strigoi, locuitorii se transformă în zombi, iar Doc Holliday și-a găsit de lucru, să descopere secretul satului.

Blair Witch Volume One: Rustin Parr se desfășoară în prima fază ca un episod *Nocturne*. În primele două ore cercetează localitatea, discută cu locuitorii și adună informații despre fărâdelegi. Primele secvențe de acțiune se lasă în prima fază așteptate. Dar după ce se întunecă în Burkittsville, veți avea ocazia să vă apărați cu ajutorul puștilor, topoarelor, pistoalelor și a tot soiul de echipament suplimentar (aparate radar, senzori de strigoi, lanterne) împotriva strigoilor, monștrilor și a numeroșilor zombi. Din păcate,



Librarian : I'm Peter Durant. Gretchen here owns this place, and she's the best darn cook in the county.

COMUNITATEA SATULUI Locuitorii micului oraș Burkittsville sunt legați printr-un mister îngrozitor. În scurt timp unii dintre aceștia nu se vor mai număra în rândurile celor vii.

luptele se desfășoară destul de imprecis și încet, din cauza manevrării complicate.

Din punct de vedere grafic și al atmosferei, *Rustin Parr* este grandios. Strigoii și peisajele fioroase, ca și soundtrack-ul excelent, inspiră o groază ce întrece ca intensitate chiar și efectele șocante ale clasicului *Resident Evil*, acesta din urmă părând aproape nevinovat față de celălalt.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Scurt, dar intens. Primul joc Blair Witch generează coșmaruri și crize de nervi.

Andreas Sauerland

Rustin Parr este ca un film de groază bun. Adaptarea *Blair Witch* demarează lent, devine din ce în ce mai amenințător și vă administrează spre sfârșit efecte de șoc în cascadă. Fanii filmelor nu au motive de nemulțumire; jocul se înțelege și fără explicații, iar dacă ați vizionat Burkittsville-ul și pe marele ecran, devine și mai înfricoșător.

Groaza se amplifică după modelul filmelor horror, culminând spre sfârșit cu efecte șocante.



BAIE DE SÂNGE Chiar din prima noapte, Doc Holliday este atacată de strigoi. În această secvență se apără cu succes împotriva șerifului.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Blair Witch Vol. 1
Prima parte a trilogiei Blair Witch impresionează prin atmosferă și nenumărate efecte de șoc.

Nocturne
Horror ce rupe nervii cu grafică splendidă dar controlul este imprecis.

Resident Evil 2:
A treia parte a seriei horror cu un oraș plin de zombi.

Dino Crisis
Adaptare de pe consolă a tehnologiei deficiente.

Resident Evil
Acest joc a declanșat un întreg val al jocurilor horror.

GRAFICĂ Foarte bine
Efecte fantastice de lumină și umbră.

SUNET Bine
Impresionează prin atmosferă și efecte de șoc.

CONTROL Mulțumitor
Câteodată lent și imprecis.

MULTIPLAYER Aprecieri imposibile
Nu conține modul multiplayer.

79%
SATISFAȚIE

Blair Witch

NECESAR Pentium II 266
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 610 MB

RECOMANDAT Pentium III 500
128 MB RAM
32xCD-ROM
HDD: 900 MB

GRAFICĂ ✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET ✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC = Rețea = Internet =
Număr de jucători / CD
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✗

Melvin va avea grijă de asta

Aventură diversă cu variațiuni: Genremix de Sunflowers originale cu toate lipsurile grafice și de joc

FACTS

■ PRODUCĂTOR Sunflowers ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 37\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 6 ani

PE SCURT

- 8 lumi de joc
- 20 de seturi de grafică
- 4 valori crescătoare ale caracterelor
- 7 vrăji
- 6 arme
- peste 50 de tipuri de gen
- opt adversari finali

Technomage se desfășoară pe trasee largi, ca un joc clasic de acțiune.

Trag clopotele de alarmă în idilicul tărâm Gothos. Monștri rău intenționați apar din crăpăturile pământului, răpesc locuitorii nevinovați și amenință popoarele pașnice. În asemenea timpuri sunt solicitați eroi ca Melvin, care se arată salvatorul patriei sale.

În prima fază, protagonistul pare să se fi născut sub o zodie nefastă. Întrucât e rezultatul legăturii interzise între un steamer versat tehnic și o visătoare cu calități magice, Melvin este tras la răspundere pentru întâmplările catastrofale și este exilat din patria sa. Ascendența i se va dovedi însă benefică pe parcursul aventurilor, deoarece își poate neutraliza dușmanii atât cu forța armelor, cât și cu vrăji puternice.

Technomage se desfășoară pe un câmp larg, ca un RPG clasic a la Diablo, dar grafica sa în 3D este mai apropiată de Darkstone. Sunt prezentate lumi exterioare, peșteri sau clădiri, sunt eliminați monștri și se culeg comori. Controlul este normal, cu o combinație între mouse și tastatură, dar se desfășoară în pași mici, având multe imprecizii care produc frustrări. Vă puteți obișnui repede cu rotirea camerei de luat vederi în lumea tridimensională. În problemele de orientare ne ajută designul etapelor, pe care nu le putem urmări bine în ciuda automap-ului. În drumul dvs. trebuie să descoperiți anumite obiecte pentru figurile secundare, să rezolvați ghicitori sau să jucați minipartide spirituale. Pentru acestea primiți puncte de experiență, vă măriți cele patru valori de caracter (putere, inteligență, constituție, magie) și vă îmbunătățiți calitățile în domeniul respectiv.

Din punct de vedere grafic, Technomage nu este convingător. Pe de o parte, jocul dispune de o rezoluție de numai 640x480 pixeli, iar din cauza absenței funcției de zoom, nu oferă o perspectivă suficientă. Pe de altă parte, nici figurile și nici grafica mediului nu sunt pe placul tuturor. Animațiile unor caractere sunt penibile și inacceptabile. Cel puțin pentru figura principală, Melvin, designerii trebuiau să se străduiască mai mult, mișcările de alergare și de luptă sunt hilare și intermitente. În schimb, secvențele intermediare



FERMECĂTOR Secvențe intermediare ca de film propulsează story-ul într-un mediu basm.

și efectele de lumină sunt spectaculoase.

Georg Valtin
Gheorghe Catrava



Drăgălaș, sacadat, kitsch.
Technomage a introdus prea mult din aceste ingrediente.

Georg Valtin

OPINII

După ce mi-am odihnit ochii în urma primului șoc, Technomage părea să producă o impresie pozitivă. Totuși, mă întreb de ce au combinat producătorii forța cu slăbiciunile RTS-ului, Adventure și Jump & Run. Platformele inutile de sărituri mici îmi obosesc nervii. Jocul se pretează bine pentru începători, datorită gradului moderat de dificultate. Profesioniștii vor trece prin aventuri într-un ritm alert.



ENERVANT Platformele de sărituri presupun un factor mare de frustrare pentru jucător, din cauza controlului inexact.



PROBĂ DE TĂRIE La sfârșitul fiecărui fragment de joc te așteaptă un dușman dur. Pe lângă nervi de oțel, este nevoie și de băuturi vindecătoare.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativile prezentate pe scurt:

■ Darkstone

O clonare Diablo în 3D, cu un design bun de nivel și idei noi.

■ Hypo - The Time Quest

Călătorie în timp tensionată, bogat alternat, cu cavaleri-Playmobil.

■ Silver

Aventură cu acțiune greoaie, cu un sistem de luptă interesant.

■ Evil Islands

Joc fantasy în 3D, cu multă strategie și un story bun.

■ Technomage

Sunflower Genremix este solid, dar inconsecvent.

GRAFICĂ

Exagerat de mic, o singură rezoluție

SUNET

Editarea verbală, efectele și muzica sunt potrivite.

CONTROL

Bun, dar imprecis la sărituri

MULTIPLAYER

Nu există mod multiplayer

73%

SATISFACȚIE

Technomage

NECESAR

Pentium II 233
32 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 350 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
64 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 855 MB

GRAFICĂ

× Software
× 3Dfx/Glide
× Direct 3D
× Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLivel)
× Aureal 3D
× Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr jucători / CD
CD-uri / pachet

CONTROL

ForceFeedback

Cursa experților

Concurentul de pe consolă face acum și o tentativă pe PC

FACTS

■ PRODUCĂTOR Eden Studios ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără interdicții

PE SCURT

- 84 de piste în 12 țări
- editor de traseu
- patru moduri de joc
- 17 automobile din sezonul 1999
- zece automobile bonus



ȘI STRĂZILE SUNT VII În cursa Arcade de la checkpoint la checkpoint ies pe pistă patru concurenți deodată. Nu este realist dar e distractiv.

Vă invităm pe pistă! V-Rally 2 oferă fanilor curselor încă o versiune digitală a sportului razant offroad.

Cu V-Rally2 intrați virtual în lumea powerslide-urilor și a examenelor suplimentare. În afara probelor contra cronometru, jocul conceput inițial pentru consolă oferă și un mod de acțiune Arcade. Aici vă măsurați puterile pe pistă cu concurenții dvs. și încercați să ajungeți în frunte, efectuând manevre de conducere dure. Campionatul se desfășoară mai civilizat. Intrați singur în cursă, în timp ce co-pilotul dvs. vă informează asupra lungimilor și

curbelor periculoase. Conducătorii creativi au la dispoziție editorul de drum, cu ajutorul căruia pot proiecta piste offroad din elementele existente.

Cu toată grafica izbutită, nu se poate trece sub tăcere cel puțin un minus al jocului: meniurile te îndrumă greșit. Pistele și oferta bogată de bolzi, alături de controlul facil, fac din V-Rally 2 o provocare interesantă pentru conducătorii vehiculelor virtuale. Unele sisteme de testare din laboratorul PC Games au căzut cu plăcile Voodoo3 și GeForce. Infogrames a anunțat deja un patch.

Sascha Gliss
Gheorghe Catrava

Un joc de curse rapid, pentru prietenii distracțiilor orientate spre acțiune. Atenție: pe unele plăci grafice există probleme!

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

■ Colin McRae Rally
Pozitiv: Grafică reușită și mecanică a conducerii convingătoare.

■ Rally Championship EA 2000
Pozitiv: Grafică reușită și fizică a conducerii convingătoare.

■ Rally Masters
O alternativă grafică pretențioasă la Colin McRae.

■ Sega Rally 2
Clasicul casei Sega este asemănător cu V-Rally 2.

■ V-Rally 2
Un titlu de consolă exagerat. Cine se așteaptă la o simulare de manevrare realistă va fi dezamăgit.

GRAFICĂ

Rezoluție bună, rapid dar sărac în detalii.

SUNET

Enervant: zgomote monotone ale motoarelor.

CONTROL

Meniuri complicate, senzație bună de conducere.

MULTIPLAYER

Curse multiplayer posibile numai pe un PC.

68%
SATISFACTIE

V-Rally 2: Expert Edition

NECESAR

Pentium II 300
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 640 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 640 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLivel)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC: 4 Rețea: - Interneț: -
Număr jucători / CD: 4
CD-uri / pachet: 1

CONTROL

Force-Feedback: ✗

TESTE SCURTE

Madden NFL 2001

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR EA Sports

■ DISTRIBUTOR Best Computers ■ Fără restricții



ACȚIUNE FOARTE DURĂ Atacantul va fi blocat fără să câștige teren.

Într-o grafică opulentă, EA Sports bate anual mingea în simulații. În manieră TV, la Madden NFL 2001 primează modul Franchise, în care răspundeți de o echipă timp de mai mulți ani. Ca un element deosebit, aveți permisiunea de a rejuca fazele finale ale unor meciuri celebre. Pe lângă starurile americane participă și echipe NFL europene, dar numai în jocuri amicale. Simulația entuziasmează prin multitudinea jocului ofensiv și defensiv, ca și prin nenumărate statistici. Începătorii vor fi depășiți de complexitate, dar cunoscătorii se pot așeza la monitor fără a sta pe gânduri.

SATISFACTIE

86%

Pro Bodyboarding

■ GEN Sport

■ PRODUCĂTOR Ple ■ Fără restricții de vârstă



GRAFICĂ SPLENDIDĂ Valuri colțuroase și greșeli de clipping deranjează ochiul.

În Pro Bodyboarding intrați în costumul de neopren al unui călăreț profesionist al valurilor. Înmarmat cu un bodyboard, o talpă scurtată de surfing, participați la concursuri unde vă entuziasmați arbitrii cu execuția unor figuri mai mult sau mai puțin reușite. În afara calității manevrelor, se ia în considerare și tactica adecvată, pentru ca adversarii să piardă valurile. E greu de crezut că Pro Bodyboarding va atinge nivelul marelui înaintaș, Tony Hawk. Din cauza graficii îngrozitoare, a controlului imposibil și a principiului de joc fără orizont, veți renunța de bunăvoie la bucuria surfingului.

SATISFACTIE

23%

If you're going to San Francisco...

Mai înhămați niște cai-putere la mașină. Acesta este motto-ul șoferilor care gonesc prin metropola Flowerpower

FACTS

■ PRODUCĂTOR Angel Studios ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- două scenarii (San Francisco și Londra)
- 20 de automobile divers colorate
- trei tipuri de curse, fiecare cu 20 de piste
- două moduri de antrenament cu câte 13 trasee
- mod multiplayer



PRINS ÎN CHINGI Beetle-ul nostru de o culoare deosebită este prins în menhină de două Mustanguri ale poliției. Pe la stânga ne depășesc cei din tabăra adversă.

Midtown Madness aduce un nou suflu în jocurile genului. În loc s-o goniți pe piste, o faceți pe străzile din Chicago. În partea a doua, spre faima pietonilor, vă aflați la Londra și San Francisco.

Cine dorește să-și demonstreze înșușirile la volan ca stunt driver, o gonestă prin San Francisco sau se încumetă ca taximetrist în capitala britanică. La Londra vă antrenați sărind peste Tamisa sau vă oferiți plăcerea unei urmărituri în manieră James Bond. Cine dorește să intre direct în miezul jocului, găsește destule elemente stimulante timp de multe săptămâni, pe cele 64 de piste.

Texturi spălăcite, sunete de motor în surdină. Tehnica nu ține pasul cu timpurile.

În timp ce la o cursă fulger concuраți contra cronometru, în cursele de circuit o goniți pe pariuri împotriva a patru piloți. Proba-rege este cursa check-point, unde luptați nu numai contra colegilor, dar și pe contrasens, cu poliția, în căutarea drumului cel mai rapid. Câștigătorul este tentat de automobile noi și culori deosebite. Dacă la început puteți alege între Mini Cooper și VW Beetle, mai târziu puteți șofa un Audi TT sau un Parnoz GTR. **Midtown Madness 2** își demonstrează virtuțile mai ales în modul multiplayer: în afară de curse, vă bine dispune înainte de toate modul "Cops & Robbers". În aceasta, opt inși gonesc după un sac de aur sau două echipe de



După un an de așteptare, am fi vrut ceva mai mult.

Rüdiger Steidle

OPINII

Să fim cinstiți, două orașe noi și câteva automobile în plus și-ar fi găsit locul mai bine într-un mission-CD. La un an după prima parte, mi se pare trist să expediez pe piață continuarea aproape lipsită de îmbunătățiri tehnice și moduri de joc noi. Admit că încă îți mai face plăcere să-ți scrășnești cauciucurile în curbe și să treci pe contrasens cu mișcări bruște ale volanului, dar grafica și sentimentul conducerii puteau fi îmbunătățite printr-o inspecție generală a jocului. Poate la o eventuală parte a treia jucătorii europeni se vor bucura de orașe mai familiare.

poliști și gangsteri luptă pentru pradă.

Rüdiger Steidle
Gheorghe Catrava



CULOARE MATĂ Vehiculele nu strălucesc nici prin bogăția de detalii, nici prin texturile frumoase.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt:

Driver

Driver împlineste un an și totuși este mai bun ca și concurentul Microsoft.

Need for Speed: Porsche Challenge

Goană motivantă într-un Porsche crângălaș.

Motorcross Madness 2

Așa trebuie să arate un urmas. Acest joc este în ordine și cu calificativul.

Midtown Madness 2

Continuarea este săracă în inovații și insuficientă tehnic, dar plăcerea rămâne.

Autobahn Raser 2

"Autostada Madness", Germania împotriva circulației și plăcerii de a juca.

GRAFICĂ

Spații mari, dar texturi urâte.

SUNET

Comentariu enervant. Sunet de motor de nivel mediu.

CONTROL

Automobilele pot fi bineținute sub control.

MULTIPLAYER

În echină plăcerea este mai mare decât singur.

78%
SATISFAȚIE

Midtown Madness 2

NECESAR

Pentium II 233
32 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 250 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
64 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 400 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători:
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✓



ARDE Mașina pompierilor nu e cel mai rapid vehicul, dar își croiește drum fără a putea fi oprită.

Cu tunuri și adezivi

Lupte aeriene la bordul avioanelor-machetă din camera copiilor

FACTS

■ PRODUCĂTOR UDS ■ PREȚ cca. 56\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 6 ani

PE SCURT

- 17 avioane
- două campanii
- opt arme suplimentare
- program de pictură inclus
- editor de misiune



GARDENPARTY În câteva misiuni, părăsiți casa părintească și distrugeți bazele inamice din grădină. Bombardierele acestora vă fac viața grea.

Un vis al copilăriei devine realitate. Cu Airfix Dogfighter, instalat în cockpit-ul machetelor avioanelor dvs., porniți la vânătoare împotriva colecției de bibelouri a mamei, dar și împotriva unor tancuri inamice, pentru puncte bonus.

Pentru generații întregi de tineri entuziaști, machetele au constituit poarta imagină de intrare în lumea zborului. Modelele de plastic ale firmei Airfix se găsesc și astăzi în camerele copiilor din întreaga lume. Cel care a visat dintotdeauna să se prindă în luptă cu propriile aparate are acum o ocazie specială.

În Airfix Dogfighter intrați în

modelele de plastic fie de partea aliaților, fie de cea a aviației germane. Pe lângă misiunile de interceptare împotriva altor vânători Airfix, atacați și pe sol tancuri de jucărie sau jeep-uri. Domeniile de intervenție nu sunt câmpuri de luptă istorice, ci camera din casa părintească.

Sunteți dotați cu mitraliere de bord, iar prin colectări suplimentare pot fi atașate sub suprafața portantă obuze, rachete sau chiar bombe atomice în format miniatural. Aceste elemente suplimentare sunt ascunse prin cameră sau în vase, farfurii sau lustre, pe care în prima fază trebuie să le distrugeți. În același mod găsiți elemente Power-Up, cu care puteți mări puterea de foc a



OPINII

Rapid, simplu și colorat. Cu alte cuvinte, lupte aeriene în pauza de masă.

Sascha Gliss

Lupta pentru arme suplimentare, tehnică nouă și vânători ascunși fac deliciul oricărui joc de acțiune. De remarcat grafica rapidă și detaliată și ideea de joc plină de nostalgie. Cine nu și-a dorit în copilărie să atace cu modele din plastic colecția de porțelanuri a mamei? Din păcate, cele două campanii cu câte zece misiuni se pot juca ușor într-un weekend. Acest fapt și posibilitatea de salvare în timpul misiunilor diminuează puțin părerea generală asupra jocului, de altfel foarte bună.

armelor dvs. Ici-colo găsiți prin camere planuri pentru un nou model. Cine reușește să le culeagă are în hangar un avion nou-nouț, începând cu următoarea misiune.

Cu toate că Airfix Dogfighter nu poate fi socotit o simulație realistă, caracteristicile dotărilor legendare sunt ușor de recunoscut. Aparatele de tip Me-109 sunt rapide, suple și fragile, în timp ce Strukas-urile zboară greoi, mormăind prin aer. Controlul este foarte ușor, iar bucățile rezultate în urma coliziunii cu podeaua dispar fără urmă. Un ghid inteligent se cuplează automat spre ținte potențiale și vă ajută la eliminarea specializată a unităților dușmanilor.

Sascha Gliss
Gheorghe Catrava

Plăcerea zborului policrom și plin de acțiune.



BURNING DOWN THE HOUSE Dușmanii nimeriți se retrag explodând spectaculos, iar în urma lor rămân obiecte bonus.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativă prezentată pe scurt.

Crimson Skies

Simulație de începător, colorată și tensionată, cu scenariu plin de fantazie.

Re-Volt

Peste mări și țări, cu săgeata zburătoare teleghidată.

Airfix Dogfighter

Ideea de joc nostalgic și grafica de bijuterie asigură în Dogfighter atracția partizanilor acțiunii.

Nuclear Strike

La vânătoare de teroriști, cu elicoptere și vehicule pe pernă de aer.

Pacific Warriors

Bătălie de proporții submedii, în stil de consola.

GRAFICĂ

Avioane și elape modelate curat.

SUNET

Fundal cu zgomote reținute, dar adecvate.

CONTROL

Exact și fără probleme cu ajutorul tastaturii.

MULTIPLAYER

Dueluri aeriene cu până la opt piloți.

78%
SATISFAȚIE

Airfix Dogfighter

NECESAR

Pentium II 266
64 MB RAM
4x CD-ROM
HDD: 65 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
64 MB RAM
12x CD-ROM
HDD: 320 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr jucători / CD
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

Fortăreața zburătoare

Mult așteptata simulație a bombardierelor apare în acest an, după o nesfârșită întârziere

FACTS

■ PRODUCĂTOR Wayward Design ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 42\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- șapte tipuri de avioane
- șase misiuni de antrenament
- șase misiuni istorice
- planificări de misiuni în modul comandantului
- cerințe mari de hardware



VĂNĂTORI DE EVAGUARE Acest B-17 a căzut în urma impactului cu un avion de vânătoare. Modelul detaliat de avarii asigură vizualizarea structurilor avionului atins.

Fiți alături, la bucurie și necaz, de echipajul unui bombardier american, în lupta aeriană deasupra Europei.

În simulatorul de la MicroProse, totul se învârtă în jurul "fortăreței zburătoare" și al celor zece bărbați pe care îi urmați. Vă începeți cariera cu un singur bombardier sau preluați comanda. În acest mod va trebui să planificați și misiuni, pe lângă zboruri. Pe o hartă detaliată a Europei ocupați sarcini de efectuare a unor zboruri de patrulare, iar apoi trimiteți câte o "fortăreață" asupra țintelor. După briefing porniți pe pista de rulare către prima senzație de surpriză. Pe un computer rapid, B-17

are o calitate grafică excelentă.

Față de alte simulatoare, în B-17 evenimentele nu se dezvoltă numai legat de avioane, ci și de echipaje. În interiorul conceput conform originalului puteți observa soldații la lucru. Cu un clic de mouse, ocupați pozițiile și deschideți focul cu armele din dotare, alimentați cu bombe sau preluați comanda în carlingă. Computerul îi conduce pe toți membrii echipajului conform standardului, dar jucătorul poate oricând să ocupe orice poziție. Calitățile fiecărui pilot vor fi evaluate de joc după mai multe criterii (precizia ochitului, cunoștințe medicale etc.).



OPINII

B-17 este absolut convingător chiar și fără opțiunea multiplayer, cu condiția unui hardware bun.

Sascha Gliss

Mulțumită prezentării excelente și profunzimii jocului, B-17 se situează în liga superioară a simulațiilor. Avioane în detaliu, un echipaj animat realist și explozii spectaculoase asigură un look nobil, care surclasează chiar și *Combat Flight Simulator*. Cine e atent la multitudinea de detalii, cum sunt dărele luminoase realiste ale cartușelor sau parbrize mângălite cu ulei, poate înțelege timpul lung de dezvoltare a jocului. Desigur, totul se plătește: apetitul de hardware din partea B-17 este insatiable. Fără sprijin T&L și cu mai puțin de 256 mByte RAM, pierdeți din grafica și mobilitatea jocului.

Aceste valori pot fi mărite numai pe baza experienței în luptă. În timp ce începătorii își mai pot permite inexactități, veteranii își rezolvă misiunile cu bravură.

Ca să fie cât mai diversificat, "micii prieteni", care pot fi dirijați, pun umărul în momentul în care se află în apropierea formației de bombardiere. Pe lângă avioanele de vânătoare americane P-51 Mustang, vă puteți așeza și în cele germane de tipul Me-262, Me-109 sau FW-190, pentru a doborî bombardiere.

Sascha Gliss
Gheorghe Catrava

B-17 este poate cel mai bun prilej pentru piloții PC de a-și îmbunătăți hardware-ul.



FOC DE APĂRARE Trăgătorii de la bordul unei "fortărețe zburătoare" au scos din luptă un Me-109, printr-o lovitură în rezervorul de benzină.

PUNCTAJ

B-17 Flying Fortress - The Mighty 8th

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ **B-17 - The Mighty 8th**
Briliant din punct de vedere grafic și simulat excelent. Poate fi gustat doar pe calculatoare high-end.

■ **Combat Flight Simulator 2**
Nu atât de mare consumator de hardware ca B-17, dar la fel de frumos.

■ **Mig Alley**
Creatorii Jet-Sim-ului lucrează pe atunci la Battle of Britain.

■ **European Air War**
Simulație depășită tehnic, cu mulți fani în rețea.

■ **WW2 Fighters**
Simulatorul de elice a lui Jane pare între timp prăfuită.

GRAFICĂ Foarte bine

Avioane și peisaje deosebit de detaliate.

SUNET Foarte bine

Contact radio: zgomot de motoare realist

CONTROL Bine

Unghiul de vedere în carlingă nu este optim.

MULTIPLAYER Imposibil de apreciat

Nu există mod multiplayer.

87%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 300
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 700 MB

RECOMANDAT

Pentium III 900
256 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 700 MB

GRAFICĂ

✗ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (\$8Live!)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC: - Rețea: - Internet: -
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

Revenirea campionului

Oare urmașul poate continua gloria precursorului devenit jocul de referință al genului?

FACTS

■ PRODUCĂTOR Codemasters ■ PREȚ cca. 42\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

PE SCURT

- șase automobile standard
- șase automobile bonus
- opt raliuri
- peste 80 de etape
- tuninguri de mașini
- modele detaliate de avarie

Așteptările sunt mari. Când a apărut pe console și PC-uri, în urmă cu doi ani, Colin McRae a fost revoluționar.

Jocul cu numărul de versiune 2.0 se orientează după precursorul său. Se poate alege între două moduri de joc, Arcade și Rallye. Dacă în prima variantă concuți pe pistă direct împotriva a cinci adversari, în modul realist Rallye o goniți singur prin etape grele. Pe lângă traseele parțiale rapide, vă așteaptă în total opt raliuri în diferite țări, pe care trebuie să le parcurgeți pe rând. Înaintea fiecărei etape vă informați în tabăra conducătorilor despre examenele ce vă așteaptă și vă reglați bolidul după condițiile de traseu și de vreme.

Pe pistă vă conving grafica detaliată și coloritul celorlalți participanți la cursă. Dar cu adevărat impresionanți sunt bolizii după ciocniri. La distrugerea prețioaselor modele, în urma coliziunilor se desprind spoilere care se lovesc zgomotos de caroserie, capote deteriorate sunt smulse de vânt, iar parbrizele sparte rămân și ele în urma vehiculelor. Bineînțeles că aceste pagube influențează modul de conducere și îngreunează vizibil atingerea scopului, adică a timpilor-record.

Ca să vă apărați automobilul de pagube radicale, co-pilotul vă furnizează prin radio informațiile cele mai importante din Roadbook, avertizându-vă asupra porțiunilor deosebit de periculoase. Totuși, nu



RABIE Acest vehicul Lancia Integrale e grav afectat de ciocniri, fapt pus în evidență de modelul detaliat de pagube. Comportamentul de mers e afectat de aceste grave defecțiuni.

vă încredeți orbește în aceste indicații. Întrucât pisteles au fost proiectate fără a se ține cont de principii de construcție standard, nu există rețete sigure pentru diferitele tipuri de viraje. După numai două etape aveți ocazia să reparați stricăciunile mașinii sau să schimbați setup-ul. Pentru aceasta, timpul este limitat, din care cauză trebuie să stabiliți repede ce componente să vă pregătească mecanicii în boxe.

Sascha Gliss
Gheorghe Catrava



Colin McRae revine și stabilește un standard nou în genul Rallye.

Sascha Gliss

Cu *Colin McRae 2.0* specialiștii de gen britanici ridică ștacheta Codemaster-ului ca referință în ce privește simulatoarele Rallye. Pe lângă modurile de joc și grafica luxoasă a automobilelor, entuziasmul ne va fi întreținut și de senzația inegalabilă de conducere. Desfășurarea jocului se menține la cote înalte, datorită fizicii de conducere prețioase.

Cea mai rafinată plăcere offroad. Colin McRae stabilește noi standarde în ce privește tehnica de conducere.



DINAMICA GRUPULUI În modul plin de acțiune Arcade, concurenții își măsoară puterile pe pistă.

PUNTAJ

Colin McRae Rally 2.0

ÎN COMPARAȚIE

Alternativă prezentată pe scurt.

- Colin McRae Rally 2.0**
Ca și la jocurile anterioare, trăim o aventură nemaipomenită, mulțumită fizicii de conducere geniale și selecției pistelor.
- Pro Rally 2001**
Un newcomer puternic de la Ubi Soft, mai slab dar nuanțat calitativ.
- Colin McRae Rally**
Ex-referința este detronată.
- Rally Masters**
Simulație de raliu bună. Nu poate ține pasul cu *Colin McRae 2.0*.
- V-Rally 2**
Transformare din consolă cu control slab și fizică bună.

GRAFICĂ

Automobile detaliate, obiecte pe dezamăgitoare traseu.

SOUND

Motore zoomatoase, zoomote secundare realiste.

CONTROL

Senzatie de conducere de neuitat, control excelent.

MULTIPLAYER

Cursele multiplayer sunt posibile.

87%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium II 350
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 150 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 650 MB

GRAFICĂ

- ✓ Software
- ✓ 3Dx/Glide
- ✓ Direct 3D
- ✓ Open GL

SUNET

- ✗ EAX (SBLive!)
- ✗ Aureal 3D
- ✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC: 4 Rețea: 8 Internet: 8
Număr jucători / CD: 8
CD-uri / pachet: 1

CONTROL

Force-Feedback: ✓

Viceregele pistei

Concurentul de la Ubi Soft strălucește printr-o grafică reușită și un control aproape perfect

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ubi Soft ■ PREȚ cca. 37\$ ■ DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- 11 automobile
- 9 reglaje la automobile
- 24 trasee
- 3 campionate
- tabără de antrenament cu zece examene
- automobile pentru download



DEATH VALLEY Traseele picturale sunt gloria jocului Pro Rally 2001. Aici vedeți o capelă în ruine, pe un traseu spaniol.

Are Ubi Soft curajul de a i-o lua înalinte proaspăt în coronatului Colin McRae Rally 2.0?

Pro Rally nu-l întrece nici în noua versiune pe bătrânul meșter Colin, dar se apropie la un fir de păr. Ca și în Colin McRae Rally 2.0, vă puteți desfășura în Pro Rally 2001 într-un mod de campionat și unul arcade. În acesta din urmă, concurați cu zece automobile, iar în primul sunteți condus printr-o serie întinsă, în trei clase. Vă ridicați din kit car-uri peste mașinile WRC greoaie, ajungând până în legendara ligă, unde clasici ca Audi Quattro se cer împlânziți.

În confruntarea cu Colin McRae 2.0, Pro Rally 2001 rezistă grafic,

datorită traseelor picturale. La modelul de conducere, concurentul lui Ubi Soft e pe-aproape. Mașinile se controlează aproape perfect, dar comportamentul Crash, exagerat de frecvent, strică impresia. În sfârșit, Colin McRae Rally își mai adjudecă un avantaj grație bogatelor opțiuni tuning și feeling-ului de conducere ceva mai bun.

Rüdiger Steidle
Gheorghe Catrava



PE CD-ROM!

Conduceți de probă Pro Rally 2001 cu versiunea noastră demo.

PUNTAJ

Pro Rally 2001

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

NFS: Porsche
Regele jocurilor de curse: numai conducerea unui Porsche adevărat este mai frumoasă.

Colin McRae Rally 2.0
Per total, un pic mai bun ca Pro Rally 2001.

Pro Rally 2001
Pur și simplu o culme a graficii și gameplay-ului. În orice caz, profesioniștii se pot încumeta la mai mult decât să arunce o privire.

Insane
Cine dorește să conducă într-adevăr pe traseu, este servit de minune cu Insane.

V-Rally 2
Adaptare tipică de consolă, care nu profită de PC.

GRAFICĂ

Din păcate prea rapidă ca să se poată savura.

SUNET

Motoarele nu se aud la nivelul de 300 CP.

CONTROL

Controlul este foarte bun.

MULTIPLAYER

Inclusiv mod splitscreen.

Bine

86%

SATISFACTIE

NECESAR

Pentium III/266
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 450 MB

GRAFICĂ

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 2 Rețea 8 Internet 8
Număr jucători / CD 2
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback

RECOMANDAT

Pentium III/600
128 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 450 MB

SUNET

EAX (SBLive)
Aureal 3D
Dolby Surround

TESTE SCURTE

Squad Leader

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Random Games
■ DISTRIBUITOR Monosit
■ Nerecomandat sub 16 ani



RHAPSODY IN BROWN Cine recunoaște traseul primește 100 de puncte.

Prin Squad Leader, Hasbro transformă un joc de strategie din hârtie în biți și bytes. Pe fundalul celui de-al doilea război mondial conduceți în luptă, de partea aliaților sau a nemților, trupe mici de infanterie. Pentru transformare răspund băieții de la Random Games. Aceștia v-au reîncălzit cutia Iso-Engine ce dăduse chib deja în Soldiers at War și Chaos Gate. În primul rând, are o grafică absolut mărunțită, iar în al doilea, un control complicat. Chiar și jucătorii înrăiți trebuie avertizați că versiunea PC nu are aproape nimic în comun cu originalul. (rs)

SATISFACTIE

31%

EuroLeague Football

■ GEN Footballmanager ■ PRODUCĂTOR Dinamic
■ DISTRIBUITOR SVG ■ Fără limită de vârstă



CU ÎNCETINIȚORUL Construcția imaginii este modestă și cu rezoluții mici.

EuroLeague Football înseamnă software manager și fotbal la un loc. Ca la Anstoss 3, puteți rejuca partide din liga 1 sau 2, partide amicale sau campionate europene. Antrenorii și jucătorii echipelor naționale sau internaționale au nume ușor schimbate față de original, stadioanele sunt prezentate neglijent și cu bandă de reclamă a sponsorului RTL de jur împrejur. Comparându-i meniul cu Anstoss 3, aici trebuie să căutați îndelung puncte de opțiune sau tabele de reglaje pentru tastatură. Animația figurilor în scenele de joc este mediocră. (pk)

SATISFACTIE

45%

Pentru prietenii
jocurilor de curse
alegera devine
un chin.
Pro Rally 2001
este aproape la
fel ca și Colin
McRae Rally 2.0.

Cu viteza maximă până la finish

■ FERRARI CONDUCE

Nu doar o imagine simptomatică a sezonului 2000, și printre fanii lui GP3 Schumacher se situează pe primul loc.

Oferte speciale

Distracție multă pentru bani puțini: cu volume ca Play the Game 3 valul jocurilor de buget își atinge apogeul în vestul Europei.

Perioada dintre apariția unui joc și cea a ediției suplimentare ca jocuri de buget sau în colecții este foarte mică. Oare mai merită atunci să dați 35\$ pe un produs actual, sau îl cumpărați după jumătate de an la un sfert de preț? Spuneți-ne părerea dvs. referitoare la acest subiect! Puteți să ne scrieți pe adresa: PAM Grup, str. S. Bărnăuțu 32, bl. Pb9, Ap. 3, trimiteți-ne un e-mail pe adresa pamgrup@rdsor.ro sau sunați-ne la numărul 059 479661. Părerea dvs. contează!



IMBATABIL DE IEFTIN 15 hituri pentru doar 30\$, o sărbătoare pentru jucători.

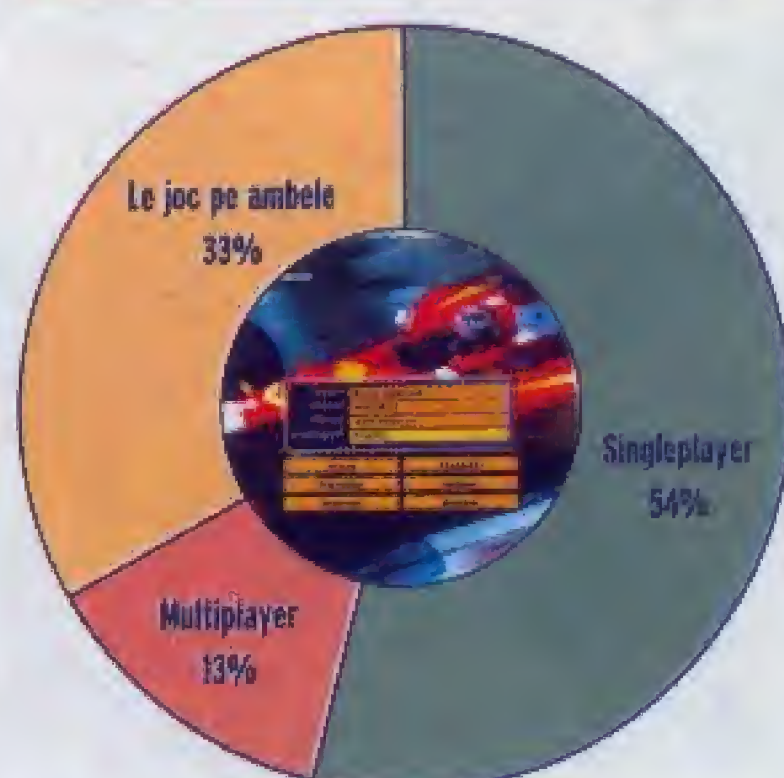
În cele din urmă a reușit din nou: datorită unei strategii maiestuoase, perseverenței și profesionalismului său, Michael Schumacher a ajuns campionul mondial de Formula 1 în sezonul 2000. Însă campionatul nu a făcut furori doar la Suzuka, ci și pe PC-urile multor jucători de *Grand Prix 3*. În sondajul nostru aflăm dacă cumpărătorii consideră jocul un campion a simulatoarelor de Formula 1 și care sunt impresiile care le-a lăsat după mai multe luni de joc neîncetat.

Dacă fanii au trebuit să aștepte 21 de ani pentru o nouă victorie a Scuderiei Ferrari, jucătorii au trebuit să aștepte și ei patru ani perioada dintre lansarea lui *Grand Prix 2* și urmașul său. În acest interval de timp, fanii de Formula 1 nu au avut prea multe alternative pentru PC, căci nu a mai apărut un produs de o calitate comparabilă. Abia *Racing Simulation 2* a atins standardele incredibile pe care *Grand Prix 2* le-a

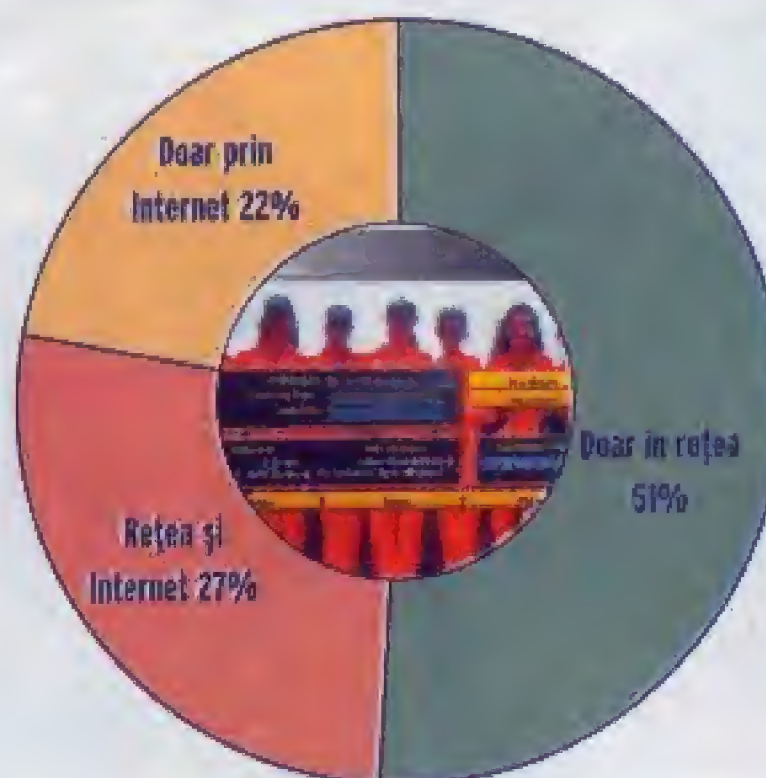
Add-Onul anunțat aduce speranțe noi pentru satisfacția de conducere tuturor cumpărătorilor care au fost enervați de deficitele lui Grand Prix 3.

Prieteni în trafic

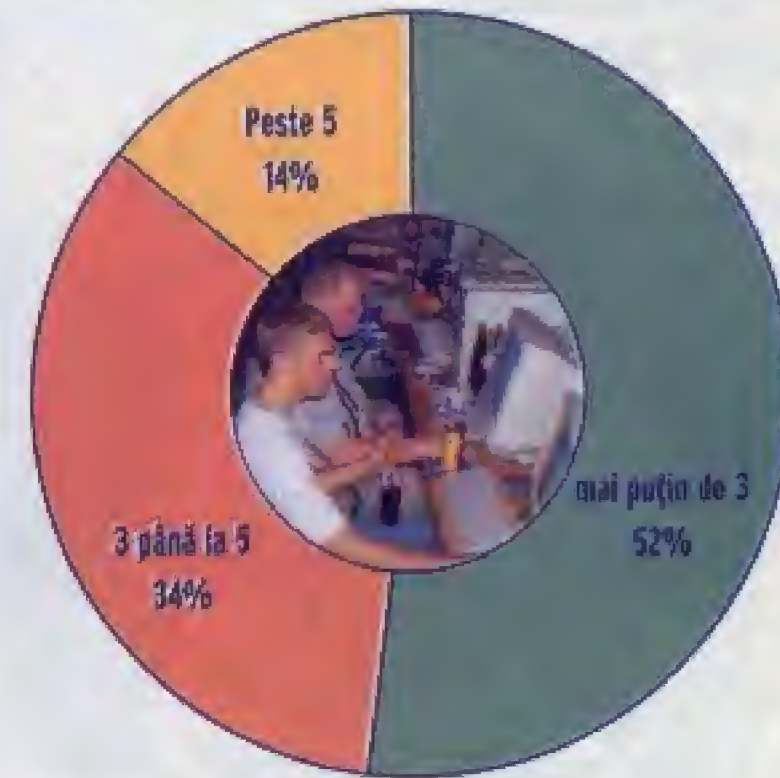
DINAMISM ÎN GRUP Cursa împotriva adversarilor umani a avut un succes deosebit la fanii GP3.



Preferati mai mult modul single sau cel multiplayer?



Cum jucați de obicei partidele multiplayer?



Cu câte persoane jucați de obicei?

pus la vremea respectivă. Acest program însă suferea de lipsă de atmosferă deoarece nu dispunea de licența FIA. Chiar dacă în ceea ce privește gameplayul mulți cunoscători îi acordă un punctaj cu o idee mai bun. Deoarece între timp licențele se acordă cu mai multă generozitate, diferiți producători ne oferă mai multe simulatoare de Formula 1 decât altădată. Dar chiar și specialistul Electronic Arts a trebuit să constate că pentru a realiza un simulator bun e nevoie de ceva mai mult decât datele actuale ale sezonului. Astfel, atât *F1 2000* cât și *F1 World Grand Prix* (Eidos) sau *Formula 1 99* (Psygnosis) nu au atins nivelul pretins de fani. Prin urmare, nu a mai rămas decât lunga așteptare după *Grand prix 3* și aceasta avea să merite: ambițiosul

simulator al licoanei programatorilor, Geoff Crammond, a fost înconjurat încă timpuriu de laude și lauri, fapt care a sporit astfel și mai mult așteptările și așa deja foarte ridicate ale comunității fanilor. Punctajele mari în presa de specialitate, jocurile dezamăgitoare ale concurenței, precum și lupta încinsă pentru titlul de campion mondial dintre Michael Schumacher și Mika Hakkinen au dus în primele zile la vânzări substanțiale. Însă, potrivit părerii multor cumpărători, *Grand prix 3* nu le-a satisfăcut așteptările. Acest lucru este confirmat și prin faptul că fiecare al cincilea cumpărător a dezinstalat deja simulatorul. Pentru un joc prevăzut pentru perioadă pentru zeci de ore joc, după doar patru luni acest procentaj este surprinzător de mare.



NU SE POATE FĂRĂ Setările de "help activ" ale jucătorului tipic de GP3.

Înainte de toate, limitarea la un singur tip de mașină pentru toate echipele a fost întâmpinată foarte critic de fanii curselor. La început și problemele cu diferitele volane din comerț s-au dovedit a fi un killer al buneii dispoziții. Însă deoarece doar o parte a jucătorilor posedă un

Lumină și umbre

Pe lângă efectele meteo, fanii sunt fascinați mai ales de fizica convingătoare a conducerii.

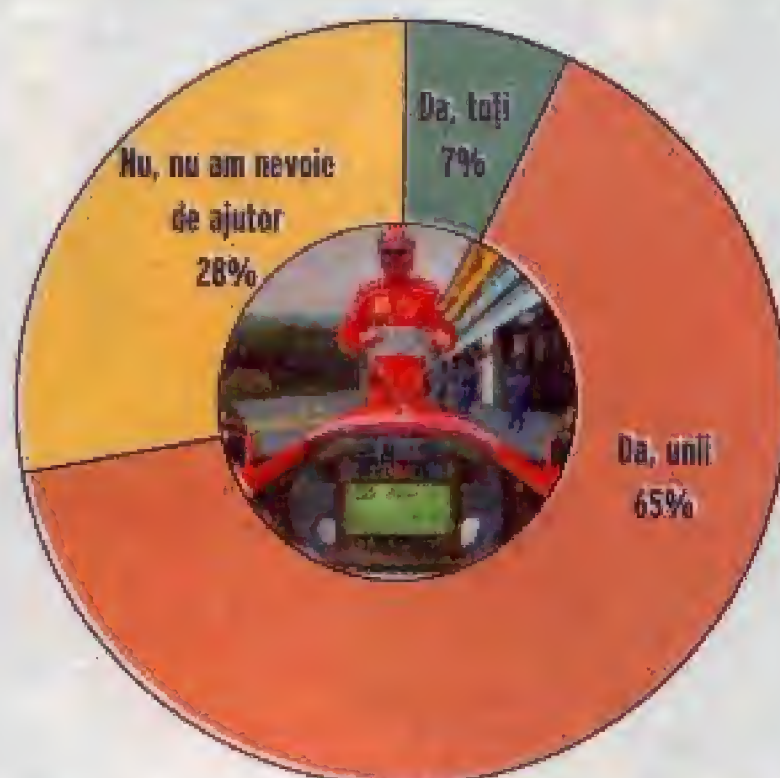


CURSĂ STANDARD Cu cei 23%, Monaco este cel mai îndrăgît traseu al fanilor. Cu puțin după acesta vine Hockenheim Ring pe locul doi (21%). Ultimul este Argentina (1%).

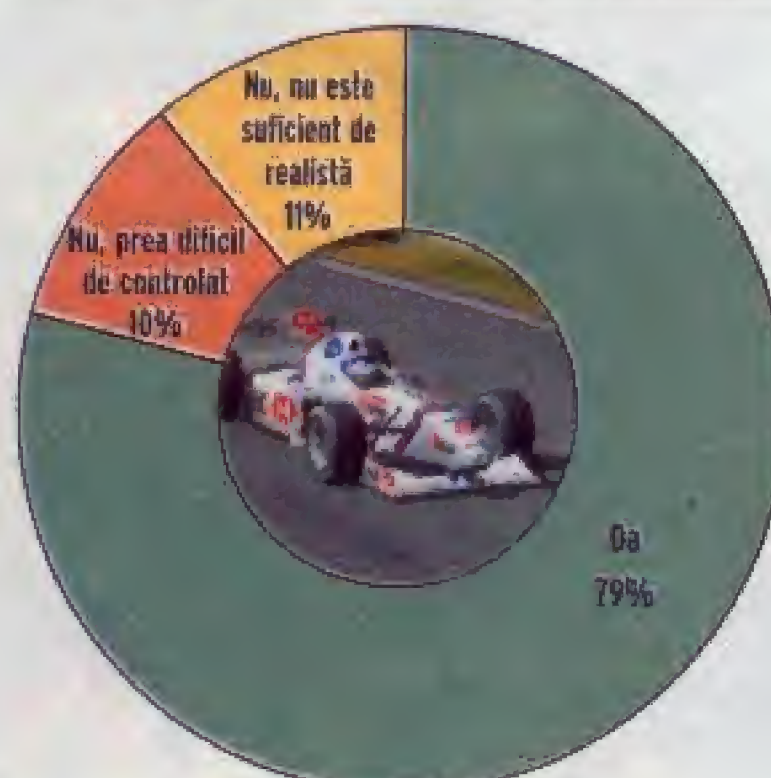
La patru ani după precursor, cumpărătorii descriu efectele meteo dinamice precum și grafica reușită ca fiind cele mai importante înnoiri.

Simplu de stăpânit greu de împlinit

ÎNVECHIT Datorită diferitelor help-uri active, jucătorii consideră că gradele de dificultate ale lui *Grand prix 3* sunt reușite.



Utilizați help-urile active din Grand Prix 3?



Vă place simularea din Grand Prix 3? (un singur răspuns)



Cât de echilibrate vi se par gradele de dificultate?

astfel de instrument periferic, acest neajuns nu a influențat în măsură hotărâtoare statistica noastră. În ciuda acestora și a altor deficiențe (vezi tabelul: „lumini și umbre”) majoritatea fanilor în general sunt fericiți și ar fi dat jocului un punctaj între 80% și 90%. De altfel, unele puncte drepte de critică se referă la slăbiciuni și la features lipsă, care au fost sacrificate în mod evident pentru a realiza apariția la termenul propus. Diferitele manco-uri au fost eliminate de cunoscători imediat după apariție, datorită structurii deschise a programării. Fanul GP3 găsește fără osteneală pe Internet diferite unelte (tools) și pachete de date, pentru a aduce șoferii, bolizii și piste la starea anului 2000. Comunitatea jucătorilor s-a ocupat și de problema cu diferitele tipuri de volane; sunt disponibile chiar și fișiere mai bune de sunet și de texturi de cele mai diferite tipuri care sunt utilizate de majoritatea jucătorilor.

La patru ani după precursor, cumpărătorii descriu efectele meteo dinamice precum și grafica reușită ca fiind cele mai importante înnoiri. Cele din urmă însă nu trebuie să ne mire, căci mai ales în domeniul jocurilor de curse cu grafica din anul 1996 nu mai poți câștiga nici un ghiveci de flori. Datorită prezentării în pas cu timpul, vremea ploioasă detaliat simulată se pune foarte bine în evidență și asigură condiții complet diferite. Schimbarea stilului de conducere precum și necesitatea unei strategii de boxe la cursele pe vreme ploioasă, sunt văzute de

majoritatea hobbypiloților ca pe o provocare deosebită; în ochii multor fani, la *Grand prix 3* acest element este unul dintre componentele principale care ajută la realizarea atmosferei. Două treimi din jucători au numit ca unul dintre punctele forte ale jocului comportamentul bolidului, care a fost deja convingător și la *Grand Prix 2*, pe care Geoff Grammond nu a trebuit „decât” să îl adapteze la performanța motoarelor din 1998.

Tuturor cumpărătorilor care au fost enervați de deficiențele lui *Grand prix 3*, Add-Onul anunțat aduce speranțe noi pentru o

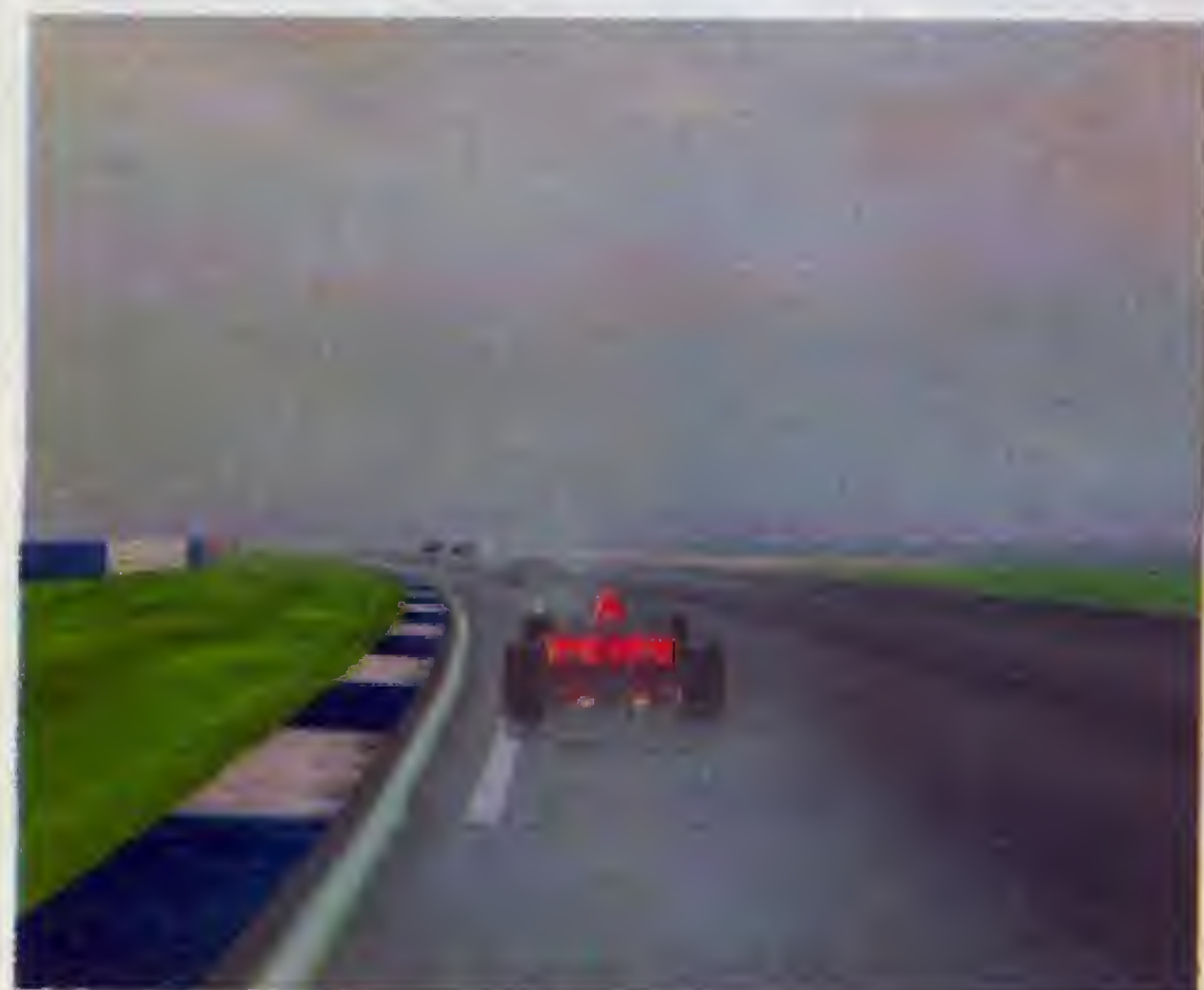
Simulație sau funracer?

În mod surprinzător, jucătorilor *Grand prix 3* le plac mai mult funracer-ele ca *Driver* sau seria *Need for Speed*, simulatoarele adevărate au puțini prieteni.

Ce joc de curse mai dețineți în afară de *Grand prix 3*? (sunt acceptate mai multe răspunsuri)



Care dintre jocurile de curse anunțate le așteptați cu cea mai mare nerăbdare? (un singur răspuns)



PRECIPITAȚII ÎNDRĂGITE Jumătate dintre jucători consideră condițiile meteo ca fiind cele mai importante îmbunătățiri de după *Grand Prix 2*.

Pe urmele de cauciuc ale lui Schumacher

Gameplay de durată garantat: mii de hobby piloți caută setup-ul perfect, ciupec din timpii parcurși și, în ciuda unor deficiențe, sunt mulțumiți de joc. Datorită diferitelor date și unelte, toți fanii își pot adapta jocul după propriul gust.

Jucătorul tipic de Grand Prix 3 ...



CHESTIUNE DE DETALIU Majoritatea jucătorilor execută ei înșiși setările pentru diferitele trasee. Doar 15% dintre fani procură setările din Internet.



...își procură cât de cât regulat tools și update-uri de pe Internet. Doar 9% dintre toți cumpărătorii sunt mulțumiți cu programul de bază.



...nu dispune de volan! Totuși 22% dintre hobby piloți utilizează pentru control MS Sidewinder Force Feedback.



...hat als Gelegenheits- oder Vielspieler (zusammen 80%) schon diverse Erfahrungen mit Computerspielen. Mit nur 7% wagen sich sehr wenige blutige Anfänger an GP3.



...este fan al lui Michael Schumacher (60%). Acesta este mai îndrăgit decât fostul campion Mika Hakkinen.



...nu este sigur dacă va cumpăra Add-On-ul (54%). Doar 22% vor să-l cumpere neapărat, în timp ce 24% vor renunța sigur la această investiție.



...așteaptă de la un Add-On în primul rând modele diferite ale vehiculelor (43%) și datele sezonului actual (37%). Dorințe care probabil vor fi îndeplinite.



...a cumpărat jocul datorită calității înalte a precursorului (42%) sau datorită punctajelor de vârf ale presei de specialitate (28%).



...explică motivul succesului jocului prin gradul de popularitate a seriei (43%). 34% văd motivul principal în comportamentul realist al vehiculelor.



...trece prin tot campionatul mondial al sezonului 1998 (60%). Doar relativ puțini hobby piloți favorizează modul multiplayer (13%).

satisfacție de conducere. Printre altele cuprinde datele sezonului 1999, precum și diferitele modele de bolizi solicitate ale tuturor echipelor, îndeplinind astfel două dintre cerințele principale ale fanilor. Alte noutăți ca *SafetyCar*, *Stop-and-Go & Co.* nu îmbunătățesc

gameplay-ul însă aduc mai multă atmosferă de Formula 1. Aproape jumătate dintre posesorii lui GP3 nu sunt încă siguri dacă elementele noi menționate justifică o achiziție a CD-ului suplimentar, căci cu *F1 Racing Championship* de la UbiSoft și *F1 Championship Season 2000*

de la EA Sports două potențiale produse de vârf vor intra în competiția pentru tronul genului.

Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch

În luptă pentru sistemul Sol

Interviu cu Bogdan Ontanu, seful echipei care lucrează la jocul 2D, Hostile Encounter

■ ÎNTOARCEREA ZEILOR

Se consideră stăpânii Universului iar superioritatea lor demonstrează că sistemul Sol le aparține.



PE SCURT

- Doi jucători pe protocol IPX
- Patru rase: Earth Forces, Gods, Lords of Seven, Machines
- Unitățile, clădirile și tehnologia diferă în funcție de rasa aleasă
- Unu până la șapte oponenti
- Scenarii în construcție

Cum a apărut ideea creării jocului Hostile Encounter?

Ideea a apărut de mult când eram copii mici și jucam un fel de TBS pe caiete de matematică: adevărata idee a venit însă odată cu *Dune2* și *Nether Earth* pe Spectrum. Atunci am realizat ce poate face un calculator pentru un RTS. Pentru aplicarea în practică am mai avut de așteptat... ani buni până când, plictisit de programele de contabilitate pe care le făceam la firmă, în momentele de pauză eu, Eugen și Adina (ea nu făcea contabilitate) am început ușor-ușor să lucrăm la acest joc. Am avansat brusc datorită unor investitori englezi care au finanțat și încurajat proiectul începând cu mai 2000. Noi aveam însă ceva deja făcut în GDI. De atunci am lucrat non-stop până în septembrie... când am luat o mică pauză din motive financiare... După câteva noi proiecte de contabilitate, pentru a

ne întregi veniturile și după ce am găsit un nou sponsor vom începe din nou lucrul în regim full din luna ianuarie 2001.

Din câte știu, folosiți pentru programare ASM. De ce ASM, nu ar fi mai ușor un compilator clasic, gen C++?

De ce numai în ASM....hmm cea mai des pusă întrebare: păi e greu să concentrez aici flame-urile nenumărate cu susținătorii C++. Răspunsul e simplu:

- ne place ASM
- este foarte ușor de utilizat pentru noi
- este foarte rapid
- ai maximum de control asupra procesorului
- în Windows (flat memory 32 bit) e ușor de accesat memoria
- oricum un joc modern este încă 55% în ASM ...așa că ne-am gândit să umplem și restul
- un Build All durează sub

o secundă la 150.000 de linii de cod

- MASM e free
- nu ne place C/C++ și nu am găsit un Pascal suficient de rapid și free pentru uz totuși comercial.

Adică tot ce contează la engine: grafica, efecte, AI, Pathfinding sunt oricum în ASM. Dar atunci ce mai rămâne pentru un limbaj de nivel înalt? Doar meniurile, setup, și scripturile de AI, doar pentru asta se cheamă că e în Limbaj de Nivel Înalt. Amuzant nu?

Ce resurse sunt necesare pentru crearea unui asemenea joc?

Resurse... eh... păi variază larg, de la 50 de oameni cu un buget de 250.000 USD minim și termene de 1-2 ani pentru realizare cu opt ore de muncă pe zi și documentație completă. Asta la alții. La noi: patru oameni cu un buget minuscule, de câteva mii USD până la maxim câteva zeci și termene de 6-12 luni.



GATA DE ATAC Unitățile Gods trebuie să spulbere dominația rasei Lords of 7 de pe această bogată planetă a sistemului Sol.



RANDAMENT Ca în orice RTS clasic plasarea clădirilor joacă un rol important în exploatarea resurselor unei planete.

Lucru între 2 și 16 ore pe zi, 7 zile pe săptămână și documentația căutată aproape exclusiv pe Internet (noaptea). Înțelegi diferența, dacă nu eram pasionați și români nu se putea face nimic. Dar important este că nouă ne place și asta compensează multe.

Ați fost contactați de firme care să vă promoveze produsul?

Da, am fost contactați de câteva firme străine și de o firmă românească, dar nu am concretizat încă nimic. Avem însă impresarii noștri în Marea Britanie, și asta contează, sperăm noi, la a ne ajuta să găsim un "publish deal" avantajos. Nu suntem chiar singurei pe aici; trebuie să spun că jocul

Hostile Encounter este mai degrabă pentru piața străină; scuze, dar nu credem că se va vinde în România.

Ați lansat versiuni demo până acum și când va fi gata o versiune beta?

Da, am lansat deja două versiuni Demo pentru engine... cred că e posibil să mai lansăm una, ultima pentru engine. Demou-rile lansate până acum au fost pre-alpha, dar jucabile (fără balans la unități însă), chiar cu o mică misiune (scenariu). Nu vom mai lansa nici un demo după aceasta ceva mai mult timp... fiindcă lucrăm la chestii secrete cum ar fi techtree, etc. O versiune Beta va fi probabil lansată cu câteva luni înainte de lansarea



UGLY THING Îmbinarea geneticii cu cibernetica a creat ceea ce terranii numesc pur și simplu Satan.

oficială, atunci când vom fi mulțumiți întâi noi de calitate. Totuși este posibil ca eventualul publisher să se opună. Vom mai vedea.

Ce planuri de viitor aveți?

Ne gândim să realizăm fie un Joc FPS Full 3D gen *Descent* fie un RTS 3D gen *Homeworld*, nu suntem hotărâți încă cu care să începem după ce terminăm *Hostile Encounter*. Nu vom abandona însă *Hostile Encounter*, vom mai adăuga continuări, unități și clădiri noi, misiuni, campanii, etc. Vrem să fie și să rămână cel mai bun RTS 2D Ever!

Până atunci, invităm cititorii revistei să ne viziteze la: <http://www.gdarchive.net/bogdan-ontanu/>

a consemnat Ionuț Ghionea



SFÂRȘIT NEFERICIT Acesta ar putea fi rezultatul jocului rasei umane cu o tehnologie înspăimântătoare, pe care nu ar trebui să o dețină: armele nucleare.



Falimente, ghinioane și rateuri

Sfârșitul lui 2000 trebuia să aducă și finalizarea. După mai mult de trei ani de producție, voiam în fine să lansăm *Black & White*. Nu va ieși însă nimic din asta. Se anunță o nouă tergiversare, care afectează atât nervii fanilor, cât și ai producătorilor.

Din nefericire, obiectivul nostru principal de a finaliza *Black&White* până la Crăciun s-a dovedit imposibil. Toată vara, team-ul B&W a lucrat non stop. Au fost angajați o jumătate de duzină de noi programatori. Mâncarea se servește direct la locul de muncă, prin sistem catering service, și comandăm la intervale regulate de timp maseuri care relaxează mușchii extenuaților producători. N-au fost cruțate nici un fel de costuri, pentru ca toți cei implicați să poată rămâne în birou cât mai mult timp posibil. Pentru a termina până la Crăciun, era necesar să punem jocul la punct până în 6 noiembrie. Spre sfârșitul lui noiembrie 2000 a devenit din ce în ce mai clar că, în pofida tuturor străduințelor, ne trebuie mai mult



Black&White Creatorpostcard Alphatut.

Dear Mom and Dad,

as you can see my creature is doing very well.

■ SĂLUTĂRI DE LA MAIMUȚE

Opțiunea care va face posibilă expedierea screenshot-urilor captate pe moment aparține spre exemplu de inovația care se introduce pe ultima sută de metri.

timp pentru a rezolva toate bug-urile din program și pentru a implementa ultimele inovații. Ne-a fost clar că anunțarea publică a tergiversării ar fi o mare decepție nu numai pentru team, ci și pentru numeroșii fani. Nu este o minune deci că forumul Lionhead a fost bombardat sistematic cu tot soiul de mesaje enervante, triste sau deosebit de agresive. Un contemporan deosebit de supărat ne-a copleșit cu tot soiul de obscenități și ne-a învinovățit că reținem publicarea jocului în mod intenționat. Ce tâmpenie!

Implantarea unui spirit acestor creaturi din *Black&White* a rămas însă, ca și înainte, o treabă fascinantă. E absolut captivant, să urmărești o ființă care la contur, să vezi cum recepționează peisajul și să nu știi ce poznă urmează să facă. Nu cu mult timp în urmă, am urmărit una din ființele noastre când încerca să deslușească ce e hrana, care are sens și care nu. Creatura degusta una după alta cereale, vaci, arbori, săteni și chiar pietre. După un timp, s-a uitat la noi, a început să zburde și să dea din mâini ca și cum ar fi vrut să spună: „Hei! Mai ești aici? Hai și joacă-te cu mine!” Evoluția inteligenței artificiale a fost înainte de toate pentru Richard Evans o provocare monumentală. Cu toate că lista lui Richard cu bug-urile deosebit de grele a fost rezolvată între timp, minusculele erori KI sunt cele care ne dau încă bătăi de cap. Într-o după-amiază, liniștea creatoare din biroul nostru a fost deranjată în momentul în care Georg Backer,

programatorul nostru pe internet, a sărit în sus cu un strigăt ce-ți pătrunde direct în măduvă. Georg sosise în vară din Austria pentru a lucra la Lionhead și de atunci s-a ocupat în special de componentele online. La noi e renumit pentru vocea sa joasă și sonoră. Când Georg șoptește, cu siguranță se aude în toate birourile. Vă puteți închipui cum e atunci când urlă. „Pe toți dumnezeii, zbieră el. Oare ce se întâmplă acum? L-a strivit pe Breeder!” Georg se preocupase cu jocul și a încheiat un quest. Drept răsplată, i-a apărut o așa-numită creatură Breeder. Flința, ce nu semăna cu un locuitor al vreunei așezări obișnuite, l-a oferit uriașa maimuță în schimbul unui cal enorm, a unei oi sau a unui crocodil. În vreme ce Georg cugeta la ofertă, maimuțoiul plictisit s-a întins probabil să se odihnească, și nu orlunde, ci exact peste Breeder! Sigur că Georg l-a trezit imediat, însă a fost prea târziu: Breeder-ul era mort și o dată cu el s-a dus și răsplata pentru totdeauna. Câteva mici episoade ca acesta dovedesc că mai avem de înlăturat unele erori înainte ca *Black&White* să fie scos pe piață. În sfârșit, vrem cu toții ca acest joc să fie absolut perfect. Sau măcar pe atât de perfect pe cât posibil.

Steve Jackson
t.a. Bogdan Gavra



MULT DE LUORU Planificarea fiecărui quest în parte ne cere foarte mult timp, așa cum se poate observa din această planșă.

Descoperă Internet-ul... de pe CD



Noul CD portal.ro permite chiar și celor care nu au acces la Internet să exploreze fascinantul univers al Internet-ului.

Pentru unii misterios, pentru alții devenit deja un mediu de business, Internet-ul ne fascinează pe toți. De la informații de afaceri până la divertisment, web-ul le cuprinde și le oferă pe toate.

Mirabilis Net Services oferă

acum iubitorilor de Internet un produs interesant: portal.ro. Este vorba despre un CD care dorește să pună la dispoziția tuturor un suport real pentru descoperirea fenomenului Internet. Cu portal.ro, oricine poate explora web-ul, chiar și în lipsa unei conexiuni Internet.

Produsul trece în revistă toate site-urile din domeniul .ro, permițând utilizatorului să navigheze offline, direct de pe CD.

^ navighează offline

portal.ro



Cu **portal.ro**, un CD cu totul ieșit din comun - poți pătrunde cu pași siguri în lumea fascinantă dar complexă a web-ului direct de pe calculatorul tau, fără conectare la Internet.

Așadar, acum poți naviga pe Internet chiar și offline. Pe un singur CD, **portal.ro** îți aduce întregul conținut al web-ului românesc, de a la z, cu ilustrarea integrală a domeniului ".ro".

Pe același CD, găsești cele mai populare site-uri internaționale, într-o colecție ce îți arată cele mai interesante puncte de start și direcții de navigare pe Internet.

Tot pe același CD, **portal.ro** îți oferă un "manual" interactiv al Internet-ului: ce este și cum a apărut Internet-ul, despre www, principalele facilități ale Internetului: e-mail, chat, FTP, searching, etc.

MIRABILIS SERVICES
MIRABILIS NET SERVICES
este divizia de Internet a
MIRABILIS CHANNELS
compania comercială a
MIRABILIS MEDIA

Întoarce pagina si vei afla

- ▶ cum îți poți procura CD-ul portal.ro;
- ▶ cum poți câștiga un calculator cu portal.ro



Bineînțeles, odată găsit un site interesant, vă este oferită și posibilitatea de conectare la Internet, pentru vizualizarea versiunii actuale a site-ului. Construit pe principiul unui director, indexul site-urilor românești oglindește de fapt imaginea reală a web-ului autohton, cu conținutul său.

În capitolul dedicat "world wide web-ului", utilizatorii pot găsi cele mai populare site-uri internaționale, prezentate într-o formulă ce indică principalele puncte de atracție de pe Internet. Sunt prezentate cele mai vizitate site-uri din diferite domenii și cele mai importante portaluri și motoare de căutare, pentru a oferi și celor care nu au avut niciodată acces la Internet o idee exactă despre ce este, ce cuprinde și ce se poate face pe web. Astfel, chiar și cei neinițiați pot intra cu pași siguri în supraaglomerata lume a Internet-ului.

Desigur, de pe acest CD nu putea lipsi un "manual" al Internet-ului. Destinat atât

începătorilor cât și celor care doresc să-și îmbogățească cunoștințele în domeniu, "manualul" vorbește despre ceea ce este și cum a apărut Internet-ul și prezintă facilități specifice Internet-ului, precum e-mail-ul, chat-ul, căutările, FTP, download-uri, etc.

Odată cu produsul portal.ro, se lansează și primul concurs (din România) desfășurat în totalitate pe Internet. Pentru a participa la concurs, aveți nevoie de talonul portal.ro, pe care îl găsiți în interiorul CD-ului. Cu acest talon, vă conectați la data de 26 februarie 2000 la adresa www.portal.ro. Aici, pe pagina dedicată concursului, aplicați talonul pe monitorul calculatorului și vă citiți premiul. Se pot câștiga trei calculatoare complet echipate pentru Internet sau multe alte premii surpriză. Singura condiție de participare: talonul portal.ro.

CD-ul este realizat de MIRABILIS MEDIA, o companie de IT deja prezentă în peisajul web-ului românesc prin rețeaua sa

Mirabilis Net Services, care cuprinde nu mai puțin de site-uri de conținut:

www.net-info.ro,
www.adserver.ro,
www.analyser.ro,
www.culinar.ro,
www.cartipostale.ro,
www.dracoola.ro,
www.programetv.com,
 și bineînțeles www.portal.ro.
 CD-ul portal.ro este o

enciclopedie interactivă dedicată Internet-ului, în mod special celui autohton. Cu el, MIRABILIS MEDIA deschide o direcție până acum destul de neglijată la noi: Internet cu conținut de valoare reală.

Mirabilis Media

portal.ro

câștigă online



Cu **portal.ro**, poți câștiga unul dintre cele trei calculatoare complet echipate pentru Internet sau sute de alte premii surpriză, în primul concurs desfășurat integral pe Internet.

Cu CD-ul **portal.ro**, poți naviga offline pe Internet direct pe calculatorul tău. Cu talonul **portal.ro** pe care îl găsești în CD, vii online la data de 26 februarie 2001 la adresa www.portal.ro, aplici talonul de concurs **portal.ro** pe monitorul calculatorului conectat la adresa menționată și afli ce ai câștigat.

Comandă-ți chiar astăzi CD-ul **portal.ro** și participă la concurs. Completează

NUMELE TĂU

ADRESA

TELEFON **E-MAIL**

și expediază acest talon la Mirabilis Net Services, prin poștă sau prin fax. Vei primi CD-ul acasă și nu vei plăti decât la primire prețul special de 269.000 lei.

MIRABILIS
SERVICES
 MIRABILIS NET SERVICES
 este divizia de Internet a
 MIRABILIS CHANNELS
 compania comercială a
 MIRABILIS MEDIA

Decupează acest talon și expediază-l chiar astăzi

✉ ▶ prin fax, la numerele 01 3234160; 3236031; 3213944;

✉ ▶ sau pe adresa: București 3, Bd. Burebista 1, Bl. D15, Sc. 4, Ap. 13



Aproape de final

După trei ani de dezvoltare, *Black & White* se află în pragul finalizării. A mai rămas să ne ocupăm doar de câteva mărunțișuri.

Cu puțin înainte de sprintul în linie dreaptă, lui *Black & White* nu-i mai lipsește decât ultimul finisaj. Ritmul de lucru a rămas foarte susținut, dar sarcinile inițiale s-au schimbat radical. Zilele creative au trecut, întreaga echipă fiind preocupată de polizare și optimizare. Scawen Roberts, de exemplu, programatorul nostru pentru proprietățile fizice din lumea jocului, trebuie să urmărească interacțiunile fiecărui obiect în parte cu restul obiectelor și personajele din universul *Black & White*. L-am auzit lansându-ne întrebări de tipul: „Știați cum se avariază o colibă de lemn dacă proiectați în ea un om la mare viteză?” sau „Cât o fi durând până se îneacă cineva?” Această ultimă observație a condus la o discuție lungă pe tema obiectelor plutitoare.

Deoarece în postura de zeu puteți face atât de multe în joc, teoretic ar fi posibilă și defrișarea pom cu pom a unei păduri, urmată de aruncarea acestora în mare. Mai devreme sau mai târziu, procesorul care va trebui să calculeze pozițiile, coliziunile și mișcările atâtor obiecte s-ar alege cu dureri de cap, iar jocul ar deveni inevitabil mai lent.

O regulă de bază în studioul nostru spune că libertatea trebuie să-și aibă totuși limitele. Prin urmare, a trebuit să găsim o cale pentru a evita ca oameni, animale și obiecte să se miște în număr imens pe suprafața apei. Soluția a fost, ca de atâtea ori, simplă: pur și simplu renunțăm la obiecte permanent plutitoare. Chiar și buștenii de lemn se vor îmbiba după o vreme și se vor scufunda la fundul mării. Între timp, echipa noastră de design grafic se ocupă de optimizarea graficii lui *Black & White*. Începând de la texturile cerului, clădirile și creaturile, totul va fi încă o dată verificat, îmbunătățit și finisat, dacă e nevoie. De exemplu, fiecare locuitor are un chip care a fost copiat după o persoană reală. Și întrucât figurile dispun simultan de necesități, temeri și aspirații proprii, este vorba într-adevăr de individualități.

Până la ora actuală, acești indivizi au trebuit să se descurce fără nume. Dar și pentru aceasta am găsit o soluție interesantă. Pe PC-urile majorității utilizatorilor

există deja nenumărate nume de persoane, de exemplu în address book-ul din Outlook. O bucată de program code face posibilă verificarea acestei posibilități și atribuirea numelor corespunzătoare în joc. Bineînțeles, va mai exista și posibilitatea de a realiza o listă proprie și de a o modifica.

Unul dintre cele mai frumoase aspecte ale lui *Black & White* este că fiecare coleg are o creatură proprie, în care a investit o groază de timp și de creativitate. Cu toate că scopul acestei manevre a fost testarea de lungă durată a inteligenței artificiale, e aproape imposibil să nu realizezi o legătură emoțională cu creatura, dat fiind trainingul și contactul zilnic. După un scurt inventar al studioului, e limpede că creatura lui Richard Evens este cea mai complexă. Creatura lui Peter are cea mai multă experiență, figura lui Tim Rance este cea mai drăgălașă, iar creatura lui Scawen e cel mai scabros monstru de sub soare. Bietul de el a fost condamnat la acest destin deja din momentul în care i-a transformat pe primii săteni în hrană. Într-un fel, ni se confirmă teoria că fiecare își face creatura care îi reflectă cel mai bine propria personalitate...

Steve Jackson
t.a. Andrei Ritock-Schotsch



■ LA O ȘUETĂ

Două creaturi stau la taclale. Or fi vorbind tocmai despre termenul apropiat de lansare a lui *Black & White*, cine știe...



MONKEY ISLAND Dacă creaturile reflectă personalitatea jucătorului, a cui o fi această maimuță?

Nume de cod: Abyssal

Interviu cu dl. Adrian Licuriceanu, directorul firmei QUAD Software Ltd.



Pentru ca un engine 3D să aibă succes trebuie să fie foarte customizabil, să aibă viteză și o randare de calitate.

Spuneți-ne câteva cuvinte despre dvs. și firma pe care o conduceți.

Firma se numește QUAD Software SRL (Ltd), eu sunt asociat unic, a fost înființată de curând tocmai în ideea de a susține engine-ul la care lucrăm ca un produs comercial. Principala activitate va fi grafica 3D, iar produsul principal va fi engine-ul Abyssal. Pentru grafică îți trebuie oameni calificați, iar durata de dezvoltare a produsului este foarte mare. În această idee, voi încerca să adun mai mulți oameni (pe care probabil va trebui să-i învăț grafică) într-un fel de colaborare în care veniturile se vor împărți după contribuție. Deja am format un fel de echipă cu încă doi prieteni. Ei au firma lor (Maxim Software) și vom face o colaborare între firme. De asemenea, alții (din țară), după ce mi-au văzut engine-ul, s-au arătat încântați să lucreze în modul acesta cu mine. Știu că este foarte greu să

realizezi ceva în felul acesta (pe baza de colaborări) dar dacă fiecare este foarte serios nu va fi nici o problemă.

Cum a apărut ideea creării unui engine 3D și ce anume credeți că îl va asigura succesul?

Am fost pasionat de grafică mai demult. Din păcate, atunci suportul hardware pentru grafică era inexistent pentru calculatoarele personale. În ultima vreme, după cum se știe, există suport de performanță și la un cost redus. Acest lucru m-a determinat să experimentez cu API-uri cum ar fi OpenGL și DirectX. Atunci mi-a venit ideea creării unui engine cu ajutorul căruia să învăț grafică 3D accelerată hardware. Mi-am dat seama că cea mai potrivită modalitate de învățare este prin lucru efectiv. Acesta este primul engine creat de mine, iar lucrul a început cu aproximativ un an în urmă. Pentru ca un engine 3D să aibă succes trebuie să fie foarte custo-

mizabil. Aceasta este ideea de bază cu care am pornit. Acest lucru îmi va permite să țin pasul cu evoluția hardware fără a rescrie complet codul. De asemenea, va permite adăugarea de noi componente de către alți producători. Alte caracteristici care trebuie să le aibă un engine bun sunt viteza și calitatea randării. El trebuie să funcționeze bine pe hardware-ul existent în momentul lansării pe piață, lucru destul de greu de realizat. Timpul de realizare al unui engine este mare, iar hardware-ul existent în momentul terminării este greu de anticipat. De aceea, eu când lucrez la engine folosesc configurația hardware cea mai avansată în momentul respectiv.

De unde ați luat documentația necesară programării?

Am pornit mai întâi cu DirectX deoarece aveam deja o documentație, MSDN pentru Visual C. În scurt timp mi-am dat seama că pentru a

scrie un engine 3D nu este suficient să știi foarte bine un API de randare hardware. Mai sunt și alte lucruri, cum ar fi: conceptele matematice de baza în grafica computerizată, algoritmi de optimizare a scenelor, arhitecturi de engine-uri, etc. Din fericire, această grafică are o comunitate foarte puternică pe Internet. După câteva minute de căutare am găsit site-uri consacrate cum ar fi: www.flipcode.com, www.gamasutra.com, www.gamedev.net, etc.

De asemenea, producătorii hardware oferă articole și demo-uri optimizate pentru arhitecturile proprii, unul dintre cele mai reușite site-uri fiind www.nvidia.com. Fiecare din aceste site-uri au link-uri ce te pot duce spre sute de alte resurse. Documentația există, tot ce ai nevoie este destul timp pentru a o parcurge. De asemenea, ca orice informație găsită pe Internet, aceasta este de multe ori incompletă sau chiar incorectă. Tutorialele sunt de multe ori vagi, necesită alte cunoștințe sau nu au codul sursă disponibil. Ai nevoie de foarte mult timp pentru a experimenta diferite variante înainte de a o alege pe cea mai bună. La început este foarte greu dar, cu timpul, lucrurile se clarifică iar învățarea va fi din ce în ce mai ușoară. Acest lucru este esențial deoarece, în grafica 3D, ca și în multe alte domenii, încontinuu apare ceva nou de învățat. A trebuit să citesc foarte mult (peste 300Mb de documentație) iar timpul alocat acestei activități a fost (în medie) cam de 7-8 ore pe zi (timp de un an și ceva). În tot acest timp eram student în anul 5 la ASE (CSIE, Informatica Economica) iar, din fericire, examenele erau foarte ușoare. Structura engine-ului am schimbat-o de foarte multe ori

(pentru că învățam grafica în timp ce îl făceam și nu aveam experiență). Ca să-ți faci o idee despre complexitatea unui engine care să vrea să fie foarte customizabil, engine-ul meu are, în momentul de față, surse (fără aplicații și interfața cu user-ul, doar nucleul și partea de randare) de aprox. 1 Mb, ceea ce înseamnă destul de mult (mii de pagini, cred). Și este abia la început.

În ce limbaje de programare e realizat engine-ul?

Încă de la început am folosit C++, iar ca mediu de dezvoltare Visual C++. Implementarea inițială a fost doar pentru DirectX 7, după care am realizat și o versiune pentru OpenGL. În momentul actual, engine-ul folosește doar OpenGL-ul, urmând a fi realizată o versiune pentru DirectX 8. Cu toate că folosesc Visual C++ (decă platforma Windows), nucleul engine-ului a fost gândit să fie independent de orice mediu de dezvoltare și chiar de sistemul de operare.

La ce versiune a ajuns engine-ul și care sunt principalele îmbunătățiri aduse în timp?

Engine-ul a ajuns la versiunea 1.41. S-a pornit de la versiunea 1.0, iar de câte ori am considerat că am introdus o modificare substanțială am implementat această versiune. Deci, au existat 41 de versiuni până în prezent. Prima variantă a fost una foarte simplă care afișa o lume 3D statică și permitea mișcarea în cadrul acesteia. Pentru aceasta s-a realizat un plugin pentru 3DSudio MAX 3 pentru exportul scenelor și un program de vizualizare a acestora. Au urmat apoi collision detection, generator de lightmap-uri, geometrie dinamica (sistem de particule, fluide) și alte



Engineul este gândit pentru accelerare hardware și, în special, pentru accelerare pe plăcile noi (e.g. GeForce). A existat o versiune și pentru DirectX7, dar curent funcționează doar pe OpenGL.

CARATTERISTICI

- pentru HSR (Hidden Surface Removal) folosește portaluri și orientarea camerei (deci este un engine indoor, gen FPS)
- conține efecte pentru lumină (halos sau coronas), particle systems (fire, stars), simulare fluide, sky domes
- are o mișcare a camerei complexă, cu 6 grade de libertate (toate direcțiile), cu inerție
- collision detection
- are un generator de lightmapuri (umbre și iluminare în texturi) folosind ray casting
- plug-in pentru 3DStudio MAX 3 pentru exportarea scenelor și apoi prelucrarea în editorul specializat pe portaluri
- parser de fișiere pentru un format extensibil
- legare dinamica (în timpul execuției) la biblioteca de randare
- SDK
- documentație

În dezvoltare:

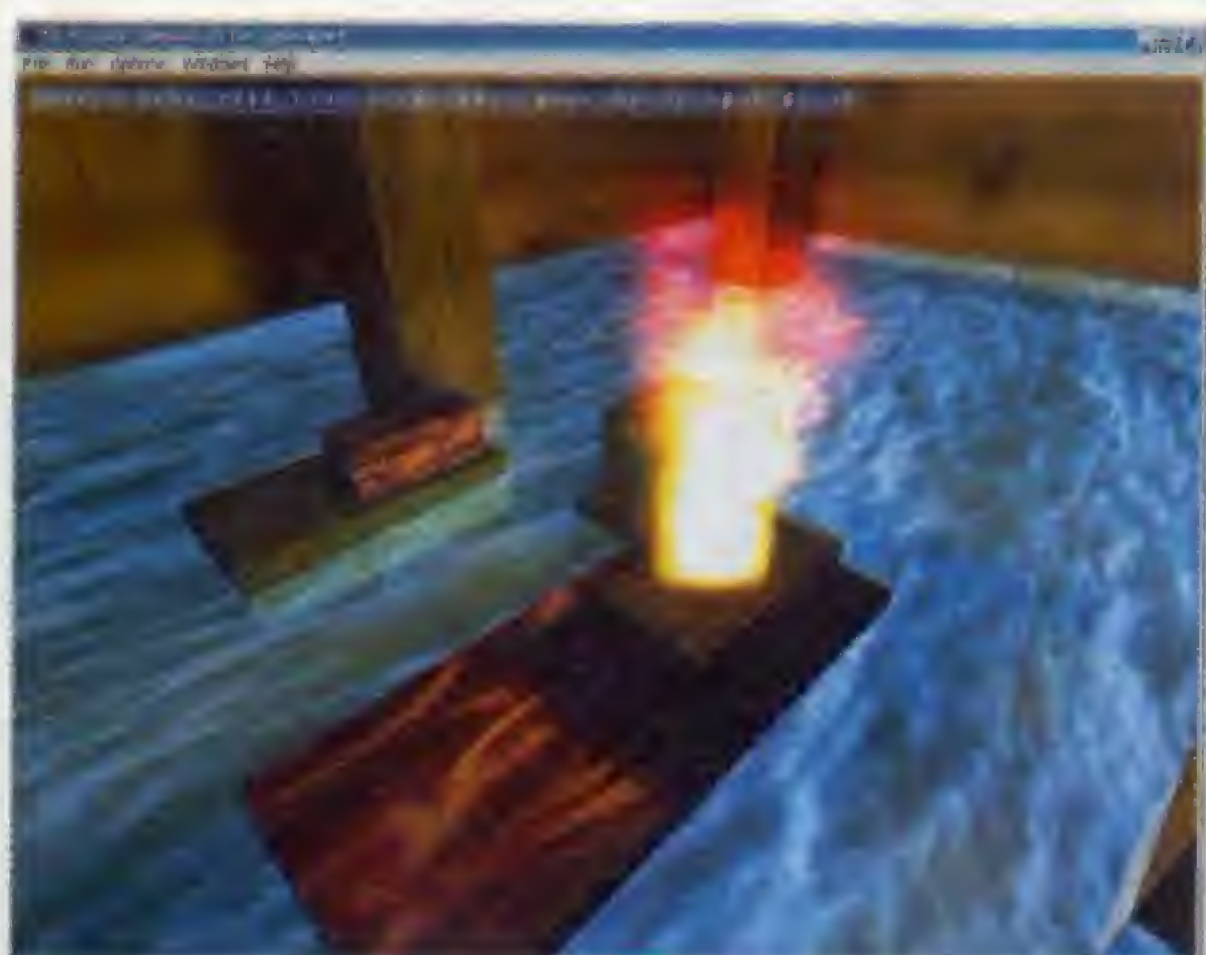
- o bibliotecă de randare pentru DirectX8
- character animation
- elemente de shadere programabile (ca cele din DirectX 8)
- partea de inteligență artificială (pentru boti) este deja făcută
- efecte ce se găsesc numai pe plăcile mai noi (bump mapping, per pixel lighting etc.)

efecte. Structura engine-ului s-a schimbat substanțial datorită faptului că eu învățam grafica 3D în tot acest timp. S-a trecut de la o structură statică a executabilelor la o structură bazată pe biblioteci (DLL pentru Windows). Acest lucru permite folosirea bibliotecii de randare ca plugin și schimbarea acesteia în timpul rulării. Astfel, după ce va fi dezvoltată și biblioteca pentru DirectX 8, se va putea comuta în timpul rulării între OpenGL și DirectX.

Ce urmăriți prin crearea unui engine 3D? Doriți să-l implementați într-un joc și/sau să-l vindeți separat sau ca demo tehnologic?

Dacă la început mi-a venit ideea creării unui engine doar pentru a învăța grafica 3D, pe măsură ce acesta se dezvoltă, a apărut tot mai mult ideea folosirii lui ca produs comercial. Scopul este construirea unui engine foarte customizabil, care să permită orice abordare. El va permite crearea unui joc, vânzarea separată și folosirea pentru construirea demo-urilor tehnologice. Pentru început pare mai realistă crearea unor demo-uri optimizate pentru anumite arhitecturi hardware și promovarea, astfel, a engine-ului. Cu timpul sperăm ca engine-ul să devină destul de apreciat pentru a fi folosit pentru acordarea de licențe și/sau crearea de jocuri. Ideea creării unui joc pe cont propriu este cea mai riscantă atât timp cât nu ai în spate un publisher care să-ți comercializeze produsul.

**Scopul este
construirea unui
engine foarte
customizabil,
care să permită
orice abordare.**



Lucrul la un program complex și masiv cum este un engine grafic, presupune muncă de echipă

În viitor, veți realiza engine-uri sau demo-uri tehnologice "la comanda"?

După părerea mea există trei etape pe care trebuie să le parcurgem. Prima este promovarea engine-ului, lucru ce presupune munca voluntară, fără câștig imediat. Urmează lucrul "la comandă" unde sperăm să facem rost de unul sau mai mulți clienți din străinătate. Ultima va fi câștigarea independenței financiare și crearea de produse cu adevărat comerciale, cum ar fi un joc.

Cam ce resurse (bani, efort, timp) necesită programarea unui astfel de engine?

Noi, deocamdată, ne aflăm în prima etapă, cea de promovare a produsului. Tot ce pot să vă spun este despre această etapă. Principala resursă necesară este timpul. Eu lucrez de peste un an la acest engine aproximativ 8 ore pe zi, 7 zile pe săptămână și încă consider că este doar la început. Bineînțeles că realizarea unei echipe ar reduce mult acest timp. Timpul mare de realizare este cauzat în principal de faptul că am pornit de la zero, fără nici o experiență anterioară în grafica 3D. Consider că dacă știam atunci ce

știu acum, probabil ar fi durat doar aproximativ două luni tot acest proces. Ca să vă faceți o idee despre volumul de muncă pe care îl implică un engine 3D, vă pot spune că sursele nucleului și al bibliotecii de randare (fără interfața grafică și codul editoarelor) este de aproximativ 1Mb, ceea ce înseamnă destul de mult. Aceasta se referă doar la valoarea cantitativă, fără a lua în considerare cunoștințele necesare. Pentru formarea acestor cunoștințe mi-a fost necesară citirea a peste 200Mb de documentație în diverse formate.

Când va fi lansată ultima versiune și în ce forma?

Cea mai recentă versiune a engine-ului apare aproape săptămânal pe site-ul meu personal. În acest mod engine-ul este disponibil cu cele mai recente modificări. Ideea lansării unei versiuni rotunde (1.0, 2.0 ...) la o perioadă mare de timp probabil că va fi abordată mai târziu, după crearea unei echipe de lucru. Eu sper ca viața engine-ului să fie foarte lungă și deocamdată nu îi prevăd o versiune finală. Codul este încă destul de flexibil să permită modificări. Cu timpul însă va apărea problema rescrierii de la zero ca alternativă la continuarea pe vechiul cod.

Ați luat legătura cu vreo firmă în vederea comercializării engine-ului?

Deocamdată nu există nici un angajament serios cu o firmă. Există însă o firmă din Irlanda care s-a arătat dispusă să realizeze o colaborare, dar care dorește deocamdată să urmărească evoluția engine-ului pentru a lua o decizie.

Care vă sunt planurile de viitor?

Planurile noastre, așa cum am mai spus, sunt crearea unor demo-uri care să promoveze engine-ul ca produs comercial serios, urmând apoi lucrul la comandă pentru o firmă din străinătate. În paralel se pot realiza mai multe proiecte considerând că structura flexibilă a engine-ului va permite abordări diferite. În momentul de față am stabilit o colaborare cu alți prieteni din facultate, care și-au creat propria firmă, Maxim Software.

De asemenea și alți programatori s-au arătat încântați să lucreze cu mine după ce au download-at engine-ul de pe Internet. Lucrul la un program complex și masiv cum este un engine grafic, presupune lucru în echipă și sper că prin aducerea mai multor oameni să lucreze la acest engine, evoluția sa va deveni mai rapidă.

Cum puteți fi contactați și cum pot cititorii revistei să vadă un demo al engine-ului?

Engine-ul poate fi download-at de către oricine de pe site-ul meu aflat la adresa http://www.geocities.com/a_licu, urmând ca în perioada următoare să fie construit un site pentru firma pe care am înființat-o de curând, QUAD Software Ltd. Pe site veți găsi ultima versiune a executabilelor, documentație, câteva scene, precum și un SDK. De asemenea, eu pot fi contactat prin mail la licu@fx.ro și a_licu@yahoo.com.

a consemnat Ionuț Ghionea





FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Cel mai complet joc de management fotbalistic se întoarce, mai rapid, mai mare și incluzând mai multe caracteristici ca niciodată. Peste 29.000 de jucători, 95 divizii, 1400 de cluburi din 71 de țări. Statisticile fiecărui jucător, liga sau țara aduse la zi în timp real îți oferă un nivel de date și detalii fără precedent. Decide tactica și strategia de joc, atât la nivel de jucător cât și de echipă.



FOOTBALL WORLD MANAGER

Football World Manager este singurul joc de management fotbalistic care reflectă cu adevărat fotbalul actual. Contine cea mai mare bază de date dintre toate jocurile de gen: peste 25.000 de jucători, peste 1.000 de cluburi din 70 de divizii, peste 50 de țări. Caracteristica unică "match action" îți permite să îți modifice echipa în timpul meciului și îți oferă informații de valoare prin 9 ecrane de analiză.



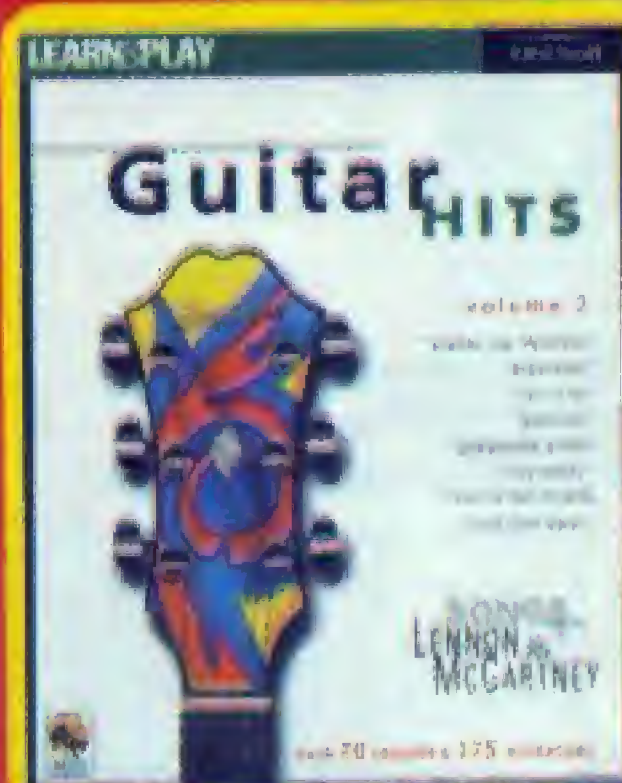
ARTIST CURSURI DESEN ARTISTIC

Cea mai ușoară cale de a învăța să desenezi. Echivalentul unui an de arte plastice. 40 de modele, 650 de etape explicative, 1200 de desene. Un curs complet de desen bazat pe 5 genuri clasice: portret, natură moartă, peisaj, scene de gen și studii de nud.



FRENCH WITH RAYMAN

Învățați franceza prin aventurile educative ale lui Rayman! Fie că sunteți începător sau doriți să vă îmbunătățiți franceza, prin aceste cursuri complete, create de profesori și testate de copii, veți reuși să îmbinați activitățile educative cu un joc extraordinar.



GUITAR HITS CURSURI CHITARĂ PENTRU INTERMEDIARI

Peste 70 de lecții și 175 de exerciții pentru 7 aranjamente acustice, cu ajutorul celor 8 cântece compuse de John Lennon și Paul McCartney, printre care celebrele "Let It Be", "Yesterday" și "Blackbird".



PIANO HITS CURSURI PIAN ȘI CLAVIATURI

Învățați să cântați și îmbunătățiți-vă cunoștințele cântând la tastatură sau la pian, cele 7 titluri incluse (John Lennon, Elton John, Sting, Steve Wonder, etc). Un curs original completat cu imagini video, funcție "slow playing", înregistrări, analize de eroare, comentarii educative și exerciții specifice tehnicilor de pian.



KIYEKO & PAYUTA

Doți jocuri distincte într-un singur singur ambalaj! În afara minunatelor povești care descriu aventurile celor doi eroi, o multitudine de jocuete excelente pentru îmbunătățirea memoriei copilului, recunoașterea formelor și a sunetului, învățarea primelor noțiuni de folosire a PC-ului, precum și transportarea acestora în incantătoarele ținuturi ale Poluhui Nord și Amazonului.



ALEX BUILDS HIS FARM

Jucăriile tale Playmobil prind viață în acest joc de aventuri pentru copii. Descopera viața la fermă alături de Alex într-o minunată lume 3D. Alex este un baietel plin de viață care iubeste natura și animalele. Alături de el vei descoperi toate plăcerile vieții de fermier. Vei construi clădiri, vei cultiva legume și vei avea grijă de animale. Nu va lipsi nici distracția atunci când vei participa la o cursă calare sau când vei conduce tractorul.



SPEED BUSTERS

Nu te teme de polițiști! Sunt de partea ta și te plătesc să atingi viteza maximă! Un joc de curse care oferă echilibru perfect între acțiune și îndemnare. Cu banii câștigați în curse îți poți îmbunătăți mașina aleasă din cele 8 vehicule customizabile create după modele americane ale ultimelor 4 decenii. Cele șapte curse de pe întinsul Americii beneficiază din plin de grafică 3D revoluționară.



LAURA'S HAPPY ADVENTURES

Laura a descoperit un diamant magic. Misiunea ei? Să lumineze cele 5 fete ale diamantului ajutându-și prietenii și familia. Toti au nevoie de ajutorul tau. Trebuie să găsești soluții la puzzle-urile care te așteaptă. Explorează locurile la care ai visat și întâlnește diverse personaje în această lume fabuloasă. Jocul dezvoltă aptitudini în folosirea computerului, legate de logică și relații interumane.

De câtă grafică aveți nevoie CU adevărat ?

N-aveți nici o idee despre plăcile grafice 3D? Dacă v-ați petrecut ultimele luni ignorând fenomenul, vă informăm asupra actualităților.

Vă prezentăm toate accelera-
toarele 3D existente la ora
actuală pe piață, pentru ca în coșul
dumneavoastră cu cumpărăturile de
început de an să intre cel mai bun
hardware grafic.

Precizăm de la bun început un lucru:
nu mai trebuie să așteptați luni de
zile, căci tocmai se joacă un poker
având ca miză tronul plăcilor
grafice, iar la masa de joc stau toți
concurenții cu cărțile în mână.
Dacă încă nu sunteți cunoscători în
materie de lățime a benzii de bus,
frecvență de tact a memoriei și a
chip-ului, studiați mai atent regulile
jocului. La urmărirea prețurilor
plăcilor grafice din comerț, țineți
cont de faptul că în toamna
anului trecut ați putut alege
dintre multe plăci grafice
foarte bune, însă și foarte
scumpe. Diferența de
performanță dintre plăcile
ieftine, dar performante, și
monștri de 500 de dolari
nu este însă atât de mare
cât ar putea sugera
diferența de preț. Unul
din cele mai importante
criterii pentru achizițio-

narea unei plăci grafice este
memoria utilizată. Cei mai mulți
jucători nu știu că memoria
încorporată pe placa grafică poate
deveni un obstacol serios în calea
vitezei. Rolul cel mai important îl
are însă nu cantitatea, ci tipul
memoriei. Este des cazul când

■ PIRAMIDĂ DE CĂRȚI

Dacă Crăciunul nu v-a adus
cadoul mult dorit, noi vă
ajutăm la găsirea celei mai
potrivite plăci grafice.

GLOSAR
SDR DRAM

Memorie Single Data Rate. Transferă pro tact un singur pachet de date (vezi DDR DRAM).

DDR DRAM

Memorie Double Data Rate. Transferă cu un singur tact două pachete de date (vezi SDR DRAM).

VSA-100

Voodoo Scalable Architecture, cip-ul grafic al seriei Voodoo4/5.


MULTICOLOR

3dfx cu VSA 100 a reușit în sfârșit să redea și în F.A.K.K. 2 grafica în 16 milioane de culori.

chip-ul grafic procesează mai repede datele decât ar putea acestea să ajungă în memorie. Cel mai bun exemplu pentru gătuirea de date este placa GeForce2 MX, care însă poate fi accelerată, dacă supratactăți puțin memoria. Viteza de redare în jocuri crește în măsura în care placa a fost supratactată.

La chip-urile grafice încetinite de memorie, de regulă ajută memoria DDR. Prin transmisia dublă a ratei de date (DDR = Double Data Rate), această memorie poate înghiți per

tact două pachete de date, adică dublu față de capacitatea unei memorii SDR (SDR = Single Data Rate). Totul ar fi foarte simplu, dacă nu și-ar avea și memoria DDR problemele ei. Legătura dintre memorie și chip-ul grafic constă fie dintr-un bus foarte mic de 64 biți, fie dintr-o variantă mai lată, de 128 biți. Cu un bus mai mare de date pot fi transferate și pachete mai mari. Printr-un calcul pur aritmetic, ajungem la concluzia că memoria DDR cu bus de 64 biți ar fi la fel de rapidă ca și cea SDR la 128 biți.

În practică însă, memoria DDR cu busul mai mic este depășită, memoria SDR la 128 biți fiind mai rapidă. G450 de la Matrox (cu DDR de 64 biți) este prin urmare mai înceată decât G400 (128 biți SDR).

Pentru până la 150 dolari, la ora actuală se vând chiar mai multe plăci grafice: TNT2, Voodoo3, GeForce2 MX sau noul Voodoo4 4500. Nu vă recomandăm achiziționarea unei plăci TNT2, căci producția acestora tinde să se încheie. Aceste plăci nu mai sunt nici din punct de vedere tehnologic up-to-date. În schimb, ați putea cocheta de exemplu cu noul chip GeForce2 MX. Această variantă avantajoasă de performanță la un preț accesibil se verifică mai nou la toți producătorii de plăci grafice, de exemplu Asus, Creative, Elsa, Hercules și Leadtek. De regulă,

0 privire în culisele chip-urilor

Pentru-a vă face o impresie asupra chip-urilor grafice prezentate, vă prezentăm datele tehnice ale celor actuale și ale unor predecesori.

CHIP	Voodoo3	VSA-100	GEFORCE256	GEFORCE2 GTS	RADEON
Producător	3dfx	3dfx	Nvidia	Nvidia	Ati
Scalabilitate chip	Nu	Da (2-4)	Nu	Nu	Da (2)
Frecvență de tact chip	143-183 MHz	166 MHz	120 MHz	200 MHz	166-183 MHz
Arhitectură de procesare	1 Pixel x 2 Texel	2 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	2 Pixel x 3 Texel
Pixelfillrate	143-183 milioane Pixel	333 mil. Pixel	480 mil. Pixel	800 milioane Pixel	333-366 mil. Pixel
Texturefillrate	286-366 mil. Texel	333 mil. Texel	480 mil. Texel	1.600 mil. Texel	996-1.098 mil. Texel
Tip memorie	Single Data Rate DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM	SDR/DDR DRAM
Frecvență de tact memorie	143-183 MHz	166 MHz	166/300 MHz	333 MHz (166x2)	166-183 MHz
32 bit Rendering	Nu	Da	Da	Da	Da
Hardware T&L	Nu	Nu	Da	Da	Da
Anti-aliasing	Nu	Hardware	Software	Software	Software
Bump Mapping	Embossing	Embossing	Embossing, Dot3	Embossing, Dot3	EMBM, Embos., Dot3
Stabilizare mișcare (DVD)	Nu	Nu	Da	Da	Da
Texturecompression	Tehnologie proprie	DirectX TC, FXT1	S3TC, DirectX TC	S3TC, DirectX TC	S3TC, DirectX TC

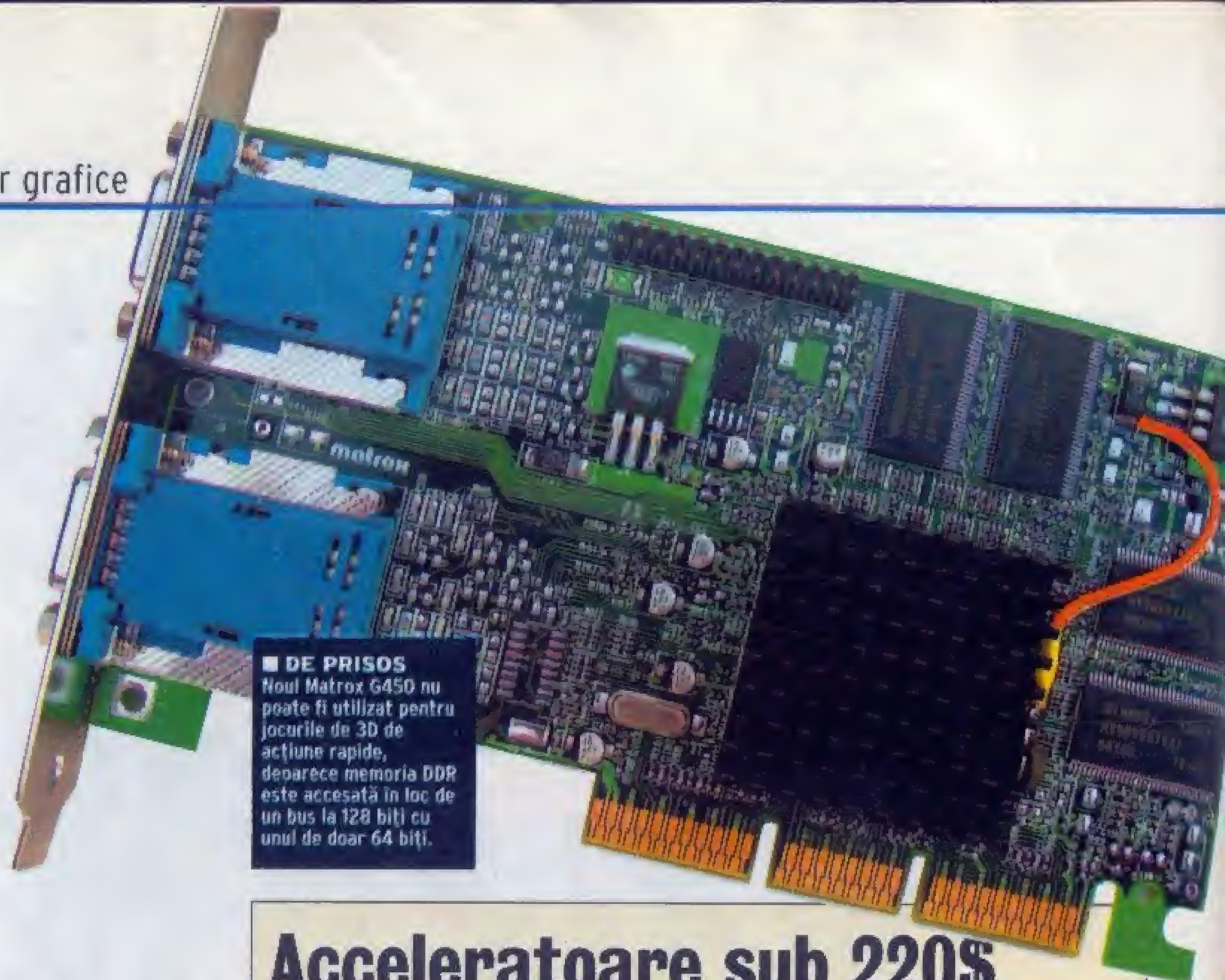


T-BUFFER Chip-ul VSA 100 stăpânește efecte de cinema, precum și claritatea mișcărilor.

plăcile dispun de un chip grafic tactat la 175 MHz și 32 MByte memorie SDR (166 Mhz). Întrucât nu este decât o versiune subnutrită a lui GeForce2 GTS, Nvidia asigură supremația mult mai rapidului chip GeForce2 GTS. În timp ce Hercules mizează la plăcile sale grafice pe o frecvență de tact mai mare a memoriei (183 MHz), Creative va încorpora pe MX-ul lor chiar și memorie DDR, însă doar cu un bus de 64 Biți. Chip-ul GeForce2 MX, de altfel, dispune ca unic chip GeForce2 redarea a două semnale de imagine (monitor analog/digital, televizor). Unele plăci MX sprijină aceste capacități, iar altele nu. Acesta este motivul pentru care plăcile MX diferă doar la posibilitățile de conectare la ieșiri. În oferta de sub 150 de dolari, Matrox mai are o alternativă. G450 Millennium se remarcă prin multe opțiuni în domeniul 2D și performanțele slabe în domeniul 3D, mai ales pentru birotică. Jocurilor mai vechi, bineînțeles, le face față mai ușor. Cine însă ține la lucrul pe un sistem multimonitor sau la redarea imaginii pe un televizor o poate cumpăra liniștit. Să nu uităm însă de 3dfx. Între timp, Voodoo4 4500 a ajuns în comerț. Cu chip-ul său VSA 100 (166 MHz), placa atinge, teoretic, jumătate din performanța unui V5 5500 și este dotată cu 32 MByte memorie SDR. În domeniul dintre 150 până la 250 dolari, cele mai multe plăci grafice dispun de un chip GeForce. La achiziționare trebuie să țineți neapărat cont de tipul de memorie încorporată, căci în magazine se mai găsesc și plăci mai vechi cu memorie SDR. Cu puțină îndemânare, câteva unelte și după lectura articolului nostru despre supratactare de la pagina 127, puteți supratacta un GeForce2 GTS până la viteza de procesare a unei plăci GeForce2.



BUMP MAPPING În Evolve puteți modifica redarea suprafețelor. Aici vedeți Dot3-Bump-Mapping.



DE PRISOS
Noul Matrox G450 nu poate fi utilizat pentru jocurile de 3D de acțiune rapide, deoarece memoria DDR este accesată în loc de un bus la 128 biți cu unul de doar 64 biți.

GLOSAR

- **Hardware T&L**
Transformation & Lightning. Procesarea geometrică prin chip-ul grafic, nu prin CPU.
- **Pixel Shading**
Montarea diferitelor staturi de textură pe pixel și nu pe planurile poligoanelor.
- **GTS**
Giga Texel Shader. GeForce2 poate desena până la 1,5 milioane puncte de textură pe un ciclu.

Acceleratoare sub 220\$

Am testat plăcile de începător pe un Pentium III 500.

Unreal Tournament 4.28 (PIII 500, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (PIII 500, OpenGL)



În Direct3D, plăcile realizează încă o performanță apropiată la Unreal Tournament: doar G450 cedează la 32 biți. La F.A.K.K. 2, G450 la 32 biți aproape că nu mai realizează nici jumătatea framerate-ului lui 3D Prophet II MX al lui Hercules.

Acceleratoare peste 220\$

Plăcile profesionale de peste 200\$ testate pe un Pentium III 500

Unreal Tournament 4.28 (PIII 500, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (PIII 500, OpenGL)



La Unreal Tournament, candidații sunt în întrecere strânsă, oferind performanțe similare. În F.A.K.K. 2 plăcile mai pot plasa cu hardware T&L, dându-i o lecție lui Voodoo5 5500.

Cu cărțile pe masă

Am căutat pe Internet prețurile diferiților distribuitori, pentru a nota prețurile plăcilor grafice

PRODUCĂTOR	PLACA GRAFICĂ	CHIP GRAFIC	PIAȚĂ
3dfx	Voodoo3 3000	Voodoo3	Cca. \$ 100,-
3dfx	Voodoo4 4500	VSA-100	Cca. \$ 180,-
3dfx	Voodoo5 5500	VSA-100	Cca. \$ 310,-
ATI	Radeon 64 MB DDR	Radeon	Cca. \$ 350,-
Asus	AGP-V7700 Deluxe	GeForce2 GTS	Cca. \$ 300,-
Creative	3D Blaster GeForce2 GTS	GeForce2 GTS	Cca. \$ 320,-
Elsa	Gladiac	GeForce2 GTS	Cca. \$ 280,-
Hercules	3D Prophet II 64 MB	GeForce2 GTS	Cca. \$ 405,-
Asus	AGP-V6800	GeForce256 DDR	Cca. \$ 220,-
Creative	Annihilator Pro	GeForce256 DDR	Cca. \$ 210,-
Elsa	Erazor X2	GeForce256 DDR	Cca. \$ 245,-
Hercules	3D Prophet DDR	GeForce256 DDR	Cca. \$ 235,-
Asus	AGP-V7100	GeForce2 MX	Cca. \$ 175,-
Creative	3D Blaster GeForce2 MX	GeForce2 MX	Cca. \$ 130,-
Elsa	Gladiac MX	GeForce2 MX	Cca. \$ 160,-
Hercules	3D Prophet II MX	GeForce2 MX	Cca. \$ 165,-
Matrox	G400 MAX	G400	Cca. \$ 210,-
Matrox	Millennium G450	G450	Cca. \$ 165,-
S3	Viper II Z200	Savage2000	Cca. \$ 137,-

Stand: 10.10.2000

În categoria de preț sub 180 dolari se găsesc câteva plăci grafice foarte bune, cum ar fi cele dotate cu chip-ul GeForce2 MX al lui Nvidia.

În zona de peste 250 de dolari, oferta plăcilor grafice ce vă stau la dispoziție este ceva mai vastă. Menționăm pentru început GeForce2 GTS, fratele mai mare al lui MX. Caracteristicile diferitelor variante ale acestui pictor ultrarapid sunt de regulă aceleași: 200 MHz tact chip și 32 MByte memorie DDR la 166 MHz, deci 333 MHz tact de lucru. Ca preț, plăcile GTS se situează între 250 dolari (Elsa Gladiac) și 350 dolari (Hercules 3D Prophet II GTS). Varianta ceva mai rapidă cu 64 MByte memorie DDR vine cu un preț corespunzător mai mare. Hercules cere 415 dolari, iar Elsa aproape 500 dolari. Aceste plăci vor fi însă în curând depășite de noii colegi GeForce2 Ultra. 3dfx poate ține pasul și în această categorie de preț și pune față în față cu GeForce2 GTS pe Voodoo5 5500. Cu două chip-uri VSA și 64 MByte memorie, dispune de ceva putere și



■ ULTRARAPID
GeForce2 Ultra de la Hercules a apărut în noiembrie. Urmează să fie testat și de PC Games.



O LUME MINUNAT DE FRUMOASĂ La realizarea lui Unreal 2, Epic se bazează în exclusivitate pe hardware T&L. Prin potențialul număr mare al poligoanelor, acesta oferă designerilor noi posibilități.

de o bună rezervă de memorie. Cum e și firesc la 3dfx, chip-ul și memoria sunt tactate la aceeași frecvență: 166 MHz. Pentru 300 dolari, V5 5500 se găsește atât în versiunea PCI, cât și în cea AGP. Și

ATI se prezintă în această categorie de preț, punând la dispoziție o placă High End cu 64 MByte. Memoria DDR și chip-ul sunt și aici tactate la aceeași frecvență, însă cu 183 MHz. Pentru aproape 370 dolari puteți

De care caracteristici 3D aveți nevoie?

Efectele grafice trebuie sprijinite de joc, căci numai astfel pot fi redade. Am aruncat o privire asupra efectelor 3D ale plăcilor grafice actuale și am verificat viabilitatea acestora pe viitor.

3D-FEATURE	DESCRIERE	EFFECT	CHIP-URI GRAFICE CORESP.	JOCURI ACTUALE	PERSP. DE SUCCES
Hardware T&L	Procesarea datelor geometrice prin placa grafică, nu prin CPU	Personaje de joc și peisaje mai realiste	GeForce-seria, Radeon	Star Trek: Voyager, F.A.K.K. 2	bune
Bump Mapping	Combină între texturi normale și texturi cu informație de relief sau de mediu	Structuri realiste ale suprafețelor	GeForce-seria, Radeon, G400/G450	Dungeon Keeper 2, Descent 3	bune
T-Buffer	Un domeniu special de memorie pentru montajul diferitelor informații ale imaginii	Anti-aliasing, contrast de mișcare și de profunzime	VSA-100	Independent de joc (Anti-aliasing)	îndoielnice
Anti-Aliasing	Împiedicarea erorilor de imagine rezultate prin tehnologii ca Super-Sampling sau T-Buffering	Netezirea muchiilor pline de pixeli ale poligoanelor	GeForce-seria, VSA-100, Radeon	Independent de joc	foarte bune
Dual-Monitor	Extinderea suprafeței de joc prin conectarea a două monitoare	Posibilitatea urmăririi mai simple a jocurilor cu multe ferestre	G400, G450, GeForce2 MX	StarTrek: Armada, MS Flight Simulator	bune însă dependente de joc
Texturecompression	Reducerea volumului de date a texturilor prin tehnologii de compresare	Texturile din prim-plan cuprind mai multe detalii.	GeForce-seria, VSA-100, Radeon	Unreal Tournament	foarte bune



■ SIMPLU
Pe Voodoo4 4500 se găsește doar un singur chip VSA 100 de la 3dfx, în schimb și prețul de 180 dolari este mult mai scăzut decât acela al unui V5 5500.

dispune și de Radeon 64 MB DDR. Prețul însă probabil îi va speria pe majoritatea celor interesați, căci calitățile plăcii nu sunt convingătoare. Radeon atinge performanțe de vârf abia la rezoluții mai mari de 1.280x1.024 la 32 biți, sub această rezoluție fiind depășit de GeForce2 GTS. Păcat, pentru că Radeon dispune la ora actuală de cele mai multe efecte 3D. Printre acestea se numără redarea ceții în spațiu, texturi 3D și redarea realistă a mișcărilor pielii (Vertex Skinning). La acceleratoarele grafice, dincolo de pragul de 280 dolari ni se arată cât de performante sunt noile caracteristici grafice. Producătorii au ales căi diferite. Pe de o parte, ar fi Nvidia și ATI, care s-au pus integral în slujba hardware T&L. Prin această tehnologie, procesorul principal este eliberat de sarcina calculelor geometrice ale scenelor 3D. La aceasta se mai adaugă și efecte

speciale, care trebuie procesate pixel cu pixel. Bump Mapping (structuri de suprafață realiste) și Cube Environment Mapping (reflectarea mediului) se vor aplica tot mai mult în jocurile Direct3D. Acestea sunt contracarate de 3dfx cu al său așa-numit T-Buffer și un procedeu anume dezvoltat pentru compresia de texturi (FXT1). Pentru cercetarea lui T-Buffer, 3dfx a investit foarte multă muncă și timp, iar efortul a meritat. Chip-ul VSA 100 suportă astfel efecte speciale, cum sunt contrastul de mișcare, redarea realistă a umbrelor și contrastul în adâncime. Cel mai interesant este însă anti-aliasingul, opțional, care funcționează independent de joc. Nvidia și ATI au evoluat între timp în domeniul driverelor și oferă și ele anti-aliasing. Acesta însă nu este la fel de rapid și stabil ca cel de la 3dfx. Toate chip-urile 3dfx de până

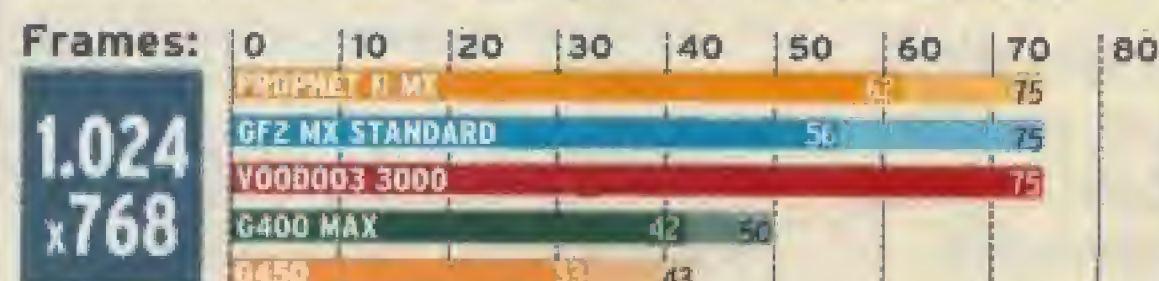
acum suportau procesare 3D în 32 biți adâncime de culoare doar Intern, redarea pe monitor a jocurilor realizându-se doar în 16 biți. Cu flexibilul chip VSA 100, 3dfx a schimbat situația. Acum puteți să degustați atât pe desktop, cât și în jocuri, 16 milioane de culori. Dimensiunea maximă a texturilor 3dfx a fost ridicată de altfel la 2.048x2.048 puncte.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schtsch

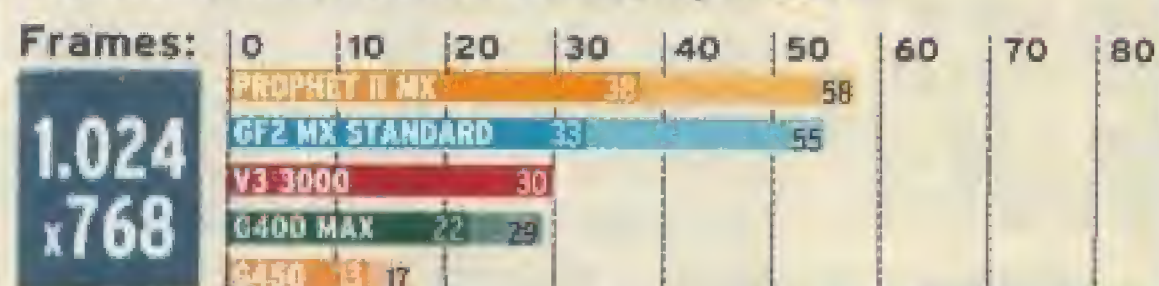
Plăci sub 220\$

Cât de bune sunt plăcile de începători pe un Athlon 1.000?

Unreal Tournament 4.28 (Athlon 1.000, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (Athlon 1.000, OpenGL)



LEGENDĂ: REZOLUTIE 1.024 x 768

Testul Benchmark cu Athlon 1.000 ne arată că chip-ul MX mai are rezerve de viteză și la o performanță CPU ridicată. Restul plăcilor nu mai evoluează prea mult.

Plăci peste 220\$

Toate plăcile High/End pe Athlon Gigahertz

Unreal Tournament 4.28 (Athlon 1.000, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (Athlon 1.000, OpenGL)



LEGENDĂ: REZOLUTIE 1.024 x 768

Din nou victoria de prestigiu la UT este a lui V5 5500. Însă la F.A.K.K. 2 aceeași placă stă mult în urma concurenților dotați cu engine geometric.



HARDWARE T&L La Unreal 2, Nvidia și ATI au posibilități bune deja cu chip-urile actuale, căci nenumăratele poligoane nu vor fi procesate separat de CPU.

Placă veche, sunet nou

Ponturile noastre vă arată cum puteți scoate și mai mult din placa de sunet SoundBlaster Live!

Glosar

EAX

Environmental Audio Extensions: standardul de sunet 3D de la Creative

LIVEWARE

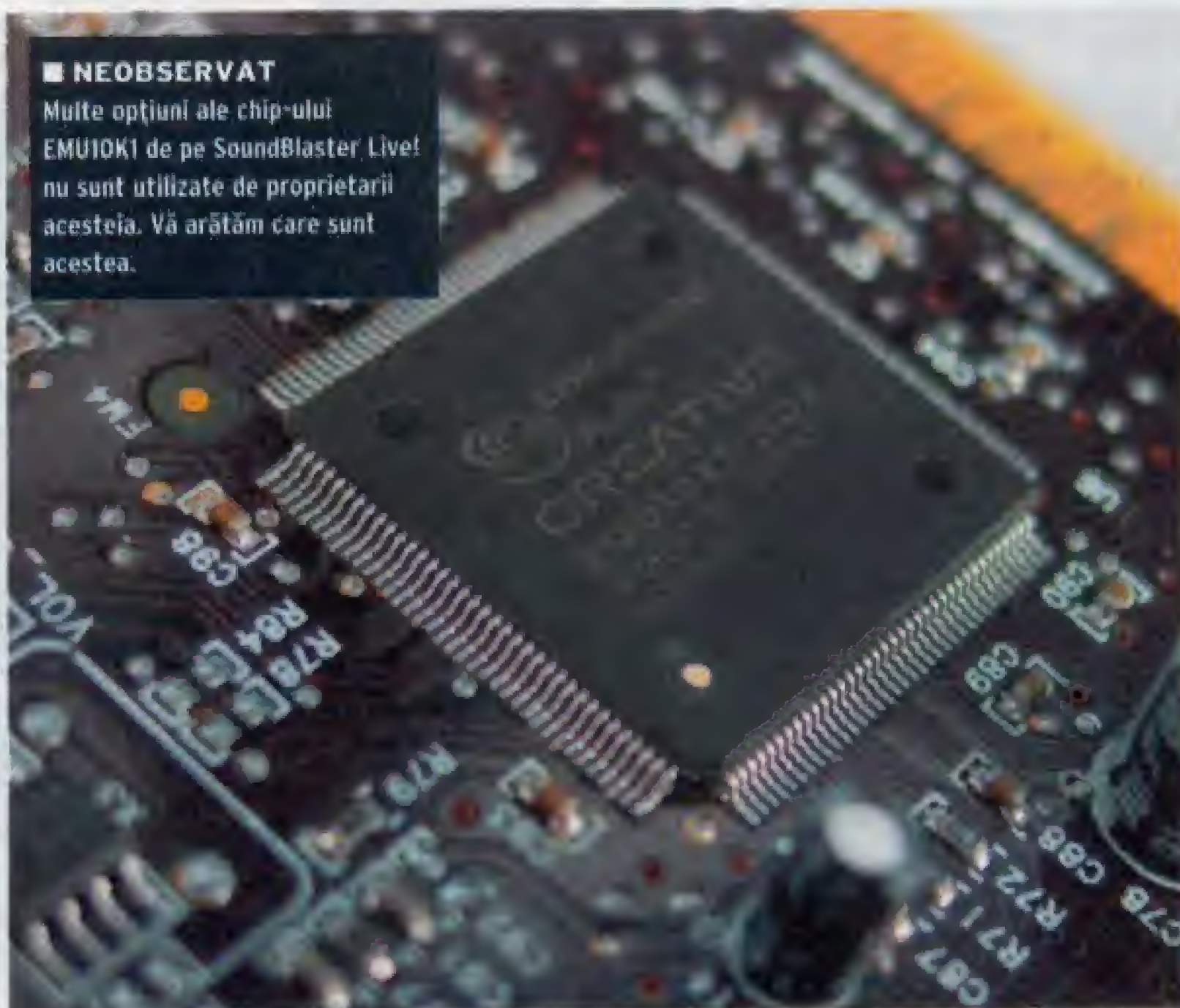
Un pachet gratuit de drivere și software pentru toate plăcile SoundBlaster Live!

SOUNDFONT

Informațiile de sunet pentru redarea fișierelor de muzică în format MIDI. Acestea sunt stocate în memoria RAM.

NEOBSERVAT

Multe opțiuni ale chip-ului EMU10K1 de pe SoundBlaster Live! nu sunt utilizate de proprietarii acestuia. Vă arătăm care sunt acestea.



Dacă de la ultima instalare a sistemului de operare a trecut deja ceva vreme, ar fi cazul să mai actualizați driver-ul și software-ul lui SoundBlaster Live! Manevra este recomandabilă, căci toate driverele de la versiunea 4.11.01.0711 se luptă cu bug-uri. Salvați-vă întâi software-ul de pe www.soundblaster.com/liveware. În meniul drivers vă mai procurați update-ul de driver, acesta fiind sortat în funcție de sistemul de operare. Fișierul de update se numește sblw9xup.exe și are cca. 5 MByte. După lansarea fișierului acesta vă actualizează driverul SBLive! pe 4.11.01.0711. Dacă cupiați

patru difuzoare la placa dvs. SBLive!, cu ajutorul lui WinDVD puteți savura un sunet surround autentic. Acesta este însă sprijinit doar de versiunea multi channel a lui WinDVD. Dacă opțiunea respectivă lipsește din meniul programului, înseamnă că dețineți doar versiunea stereo. Redarea prin patru difuzoare o activați în WinDVD în Properties/Audio. Apoi mai trebuie să intrați și în AudioHQ din LiveWare la punctul Speaker, pentru a seta redarea pe patru difuzoare. Alternativ, pe ieșirea S/PDIF puteți alimenta un decodor Dolby Digital cu date de sunet, căci și această opțiune este sprijinită de WinDVD.

Miezul îmbunătățit al procesorului Pentium III (Coppermine) nu colaborează cu plăcere cu LiveWare 2.1 a lui SBLive. La toate Pentium-urile III de la 600 MHz (SECC2) și de la 500 MHz (FC-PGA) versiunile de driver 4.06.614 și 4.06.700 ale fișierului EMU10K1.VXD fac constant probleme. Pentru a le înălțura, instalați pur și simplu LiveWare 3.0.

Cu Environmental Audio puteți conferi și jocurilor mai vechi un sunet 3D. Cu efectele incluse de Game 3D veți asigura o atmosferă plăcută, pe care o puteți utiliza și la sunetul CD-urilor audio. Pe lângă aceasta, există diferite setări ca Pop, New Age sau Heavy Metal. În așa-numitul AudioHQ la Environmental Audio puteți face

modificările.

La instalare Creative setează pentru SBLive! tot timpul un driver pentru emulația SB16 și pentru cea din DOS. Emulația SB16 se setează în IRQ-ul (Interrupt) sistemului dvs. Dacă aveți nevoie de acest Interrupt pentru alte componente, puteți să vi-l salvați cu opțiunea „Allow LPT Interrupt Sharing”. Găsiți acest punct în Device Manager din Start/Settings/Control Panel/System/. La punctul „alte instrumente Creative” selectați „Creative SB16 Emulation” și dați clic pe settings. Prin această opțiune, placa își va împărți Interrupt-ul cu imprimanta și eliberează Interrupt-ul ocupat inițial pentru alte aparate. Dacă jucați definitiv sub DOS, atunci eliminați complet emulatorul din sistem. În loc de Settings alegeți General și activați aici suprafața de control „dezactivați în acest profil hardware”. Apoi eliminați bifarea din câmpul „prezent în toate profilurile hardware” și închideți fereastra. Acum lansați programul sysedit (start/run) și eliminați din fișierul „Autoexec.bat” rândurile C:\PROGRAMFILES\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBINIT.COM precum și SET BLASTER=A220 15 H5 P330 T6. Apoi mai ștergeți și fișierul SBINIT.COM din folderul de instalare a softului Creative.

Plăcile de sunet PCI nu dispun de memorie proprie și pentru a reda fișiere MIDI apelează la așa-numite soundfonturi din memoria RAM. În acestea sunt înmagazinate sunetele tuturor instrumentelor care la pornirea sistemului sunt încărcate de pe HDD în memoria RAM. În mod standard, acest fișier de sunete ocupă patru MByte, placa de sunet oferă însă două alternative: una dintre acestea este de doar doi MByte cealaltă de opt MByte. Versiunea de doi MByte oferă și ea sunete de o calitate bună. În AudioHQ a LiveWare la SoundFont veți găsi diferite setări ale băncilor MIDI. La options puteți seta și dimensiunile memoriei puse la dispoziție pentru aceasta. Veți mai economisi astfel câțiva Mbyte în plus.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch

Mulți jucători nu știu ce potențial ascunde placa lor de sunet.



ILUMINAT Cu LiveWare! 3.0 puteți modifica toate setările posibile ale SoundBlaster Live!

Mult Voodoo pentru mulți bani

Începutul anotimpului rece se încinge, căci am reușit să examinăm mai de aproape Voodoo5 6000.

FACTS

■ PRODUS **Voodoo5 6000** ■ CATEGORIE **placă grafică** ■ PRODUCĂTOR **3dfx** ■ TERMEN DE APARIȚIE **Trim. IV/2000**

GLOSAR

■ FILLRATE

Numărul pixelilor pe care o placă 3D îi poate procesa într-o secundă.

■ FXT1

Texturecompression-ul lui 3dfx; dintre patru moduri, placa grafică îl selectează pe cel mai bun

■ ANTI-ALIASING

Netezirea muchiilor pixeloase ale poligoanelor.

■ T-BUFFER

Unitate de memorie în care se prelucrează date de imagine pentru a obține efecte cinematografice

Suntem așteptați de un adevărat monstru al accelerării, cele patru chipuri trebuie alimentate cu un alimentator separat de 50 de Wați. Factura de curent va fi deci ceva mai scumpă - la prețul ridicat al plăcii, aceasta ar fi cea mai mică problemă.

În anul care s-a încheiat 3dfx nu a fost în formă. Producătorii au migrat spre Nvidia și se auzeau zvonuri despre o preluare a firmei. Toate acestea nu sunau deloc bine. Regele vitezei a trebuit să predea coroana lui Nvidia, deoarece la vremea respectivă dezvoltarea chipului VSA 100 (denumit inițial Napalm) nu a fost destul de repede finalizată. Prin această întârziere a lui 3dfx a dăruit lui Nvidia un avantaj de mai bine de șase luni, în care și producătorii au descoperit avantajele procedurii Hardware T&L. Consecința acestei evoluții a putut fi urmărită și la expoziția de jocuri ECTS din Londra, căci pe multe standuri de software trona logoul Nvidia. Chiar și Epic, producătorul engine-ului Unreal a anunțat cu mândrie colaborarea cu atelierul de chipuri Californian și a alungat Glide-ul din jocul și din capetele lor. Pe vremea lui Voodoo1 și V2 plăcile grafice cu chip-ul 3dfx erau încă imbatabile și, pentru gâmeri un mijloc spre atingerea unei grafici frumoase și rapide în jocuri. Sistemul propriu Glide a dus la un război ideologic între adepții sistemului 3D OpenGL și Glide. Pe parcursul anilor însă poziția lui Glide s-a relativizat - la fel ca imaginea romantică a plăcilor 3dfx. Prin urmare va mai trece un timp

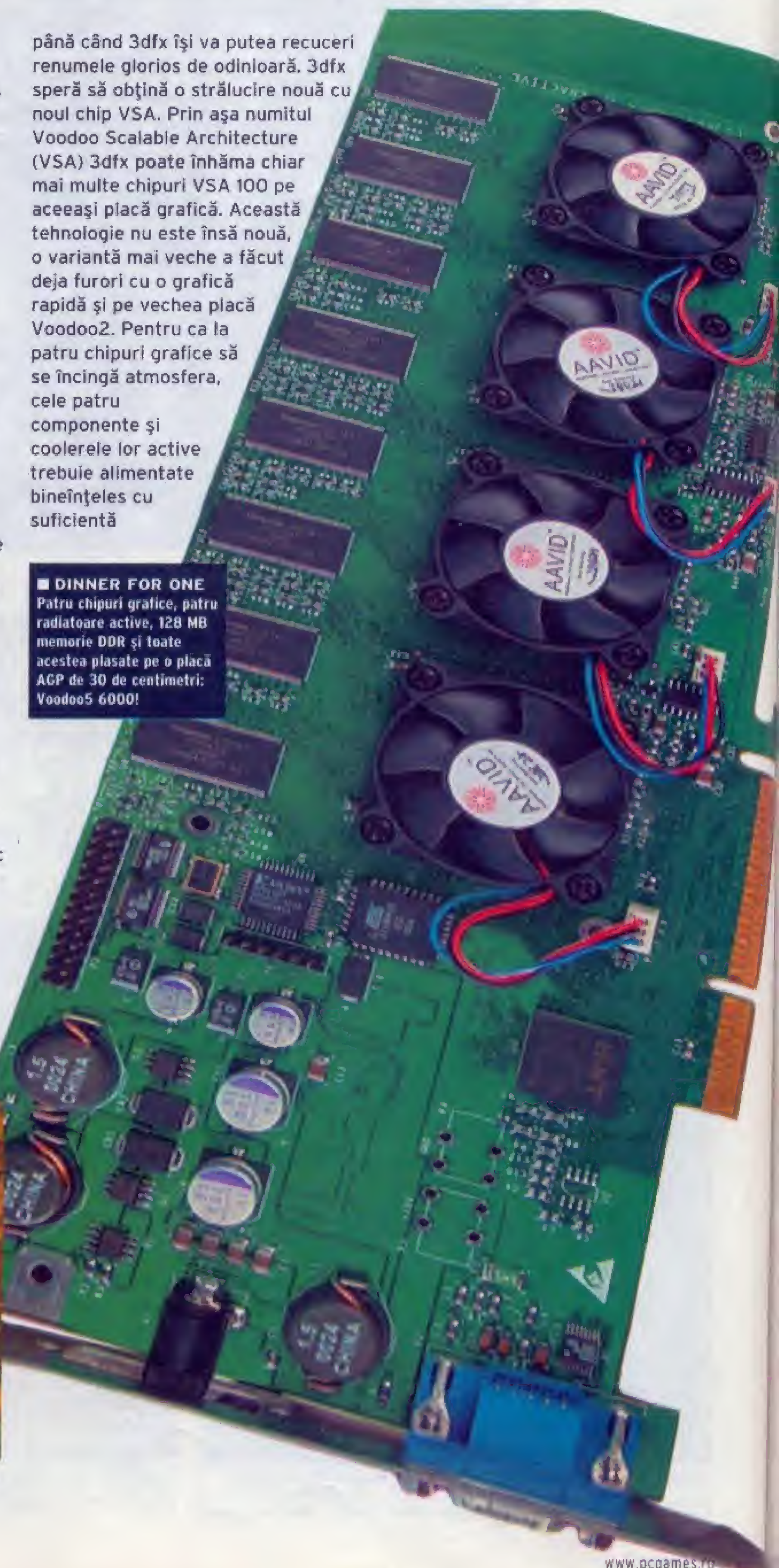
până când 3dfx își va putea recuceri renumele glorios de odinioară. 3dfx speră să obțină o strălucire nouă cu noul chip VSA. Prin așa numitul Voodoo Scalable Architecture (VSA) 3dfx poate înhăma chiar mai multe chipuri VSA 100 pe aceeași placă grafică. Această tehnologie nu este însă nouă, o variantă mai veche a făcut deja furori cu o grafică rapidă și pe vechea placă Voodoo2. Pentru ca la patru chipuri grafice să se încingă atmosfera, cele patru componente și coolerele lor active trebuie alimentate bineînțeles cu suficientă

■ DINNER FOR ONE

Patru chipuri grafice, patru radiatoare active, 128 MB memorie DDR și toate acestea plasate pe o placă AGP de 30 de centimetri: Voodoo5 6000!



ILUMINAT Cu Voodoo5 6000 și un PC rapid sunteți dotat și pentru cele mai noi jocuri, ca de exemplu Giants.



energie electrică. 3dfx a trebuit să găsească o soluție deoarece o sursă PC ar fi complet suprasolicitată cu un asemenea consum. Soluția acestei probleme se numește Voodoo Volts și este o sursă externă de 50 de Wați care se vinde împreună cu Voodoo5 6000. Astfel problema curentului a fost evitată într-un mod elegant. În loc să sprijine asemenea lui Nvidia și lui ATI sursele de poligoane și de lumină prin accelerare grafică, 3dfx se bazează pe o îmbunătățire a imaginii prin efectele T-Bufferului. Prin netezirea canturilor (Foole Scene Anti-Aliasing) vibrațiile de pixeli din jocuri sunt reduse. Rezultatul merită văzut însă împovărează viteza grafică. Datorită celor patru chipuri grafice la un

Anti-Aliasing împătrit, Voodoo5 6000 nu prezintă pierderi vizibile de viteză chiar și în jocurile bogate în acțiune și în detalii ca *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Am putut să ne convingem de acest lucru prin intermediul unei versiuni preliminare primită pentru testare. Aruncând însă o privire în meniul plăcii grafice, pe lângă un comutator pentru 2x și 4x Anti-Aliasing (Voodoo5 5500) am mai găsit și unul de 8x Anti-Aliasing. Până la ora actuală, 3dfx a dezmințit această aptitudine a plăcii. Toți jucătorii care pun accent pe calitatea imaginii sperau că va apărea, căci un 8x Anti-Aliasing oferă o calitate extrem de ridicată a imaginii. În acest mod nu ne-a deranjat nici măcar un singur punct pixelos de pe ecran. Fără Anti-Aliasing și cu 32 biți adâncime de culoare, V5 6000 nu obosește nici la o rezoluție de 1.280x1.024 puncte și chiar la 1.600x1.200 și 16 biți, *F.A.K.K. 2* se poate juca cursiv. Cu 4x Anti-Aliasing Julie încă nu-și pierde din viteză. În jocurile bazate pe Q3, în scenele 3D mai complicate viteza nu a scăzut sub impresionanta limită de 60 de cadre pe secundă. Comparat cu GeForce2 GTS, V5 6000 are câteva avantaje datorită celor patru chipuri separate. Acestea accesează fiecare



PIXELKILLERUL Cu Anti-Aliasing, vehiculele din Mercedes-Benz Truck Racing circula de două ori mai bine - să nu mai amintim de mediu și de pistă.

câte 32 Mbytes de memorie exclusivă, ceea ce este bineînțeles un avantaj în ceea ce privește busul de memorie. Doar texturile trebuie să fie conținute drept copii în fiecare dintre grupurile de 32 Mbytes. Restul memoriei se lasă compus și conține restul datelor grafice. Aveți însă într-adevăr nevoie de acest Voodoo5? Dacă dețineți un monitor mare și doriți să jucați jocurile actuale cu Anti-Aliasingul activat la o rezoluție de 1.600x1.200 în mod fluid, atunci Voodoo5 6000 este placa potrivită pentru dvs. Bineînțeles se recomandă și în cazul în care doriți să treceți la o placă cu Anti-Aliasing și dețineți și un PC de un Gigahertz. Acest monstru al Fillrate-ului costă cel puțin 440\$. E bine deci să vă verificați conturile în prealabil. Există și o consolare: Factura mai mare de curent va fi probabil echivalată cu costurile de încălzire, pe care le veți economisi prin căldura disipată de placă.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch

Voodoo5 6000 suportă 8x Anti-Aliasing. Nu este însă încă sigur dacă această opțiune va fi posibilă și în versiunea de vânzare.

Interviu cu un 3dfx!

Nu există decât 8x Anti-Aliasing? Cum este tactat cu adevărat V5 6000? Am întrebat chiar la 3dfx.

PC Games: ne poți confirma frecvența de 183 MHz a chipului și a memoriilor?

Andrew: Încă nu am stabilit valoarea finală!

PC Games: E adevărat că V5 6000 suportă prin drivere un 8x Anti-Aliasing?

Andrew: Cu siguranță placa este în stare să proceseze acest nivel al Anti-Aliasingului. Totuși nu am dat publice setările noi ale variantei 6000.

PC Games: De ce a durat atât de mult finalizarea lui Voodoo5 6000?

Andrew: Varianta 6000 este cu adevărat un produs High-End. Am vrut să fim siguri că vom scoate pe piață cea mai bună și cea mai solidă tehnologie. Pe lângă aceasta am vrut să garantăm că am făcut tot posibilul ca să vă luați într-adevăr zborul cu această placă.

PC Games: Când apare placa pe piață?

Andrew: Nu pot specifica o dată oficială.

PC Games: ți-e frică de plăcile GeForce2 Ultra, care apar în comerț înainte de Voodoo5 6000?

Andrew: Cred că în comparație cu Ultra, Voodoo5 6000 se va ține bine. Ultra va fi produs doar în serie mică, iar memoriile necesare vor fi foarte rare și scumpe. Cum am văzut și în trecut, piața memoriilor poate fi foarte turbulentă, mai ales când este vorba de memorii rapide și scumpe. GF2 este limitată prin memorie, Voodoo5 6000 poate accesa 128 MB întregi! Deci: nu - nu mi-a intrat frica în oase.

PC Games: care jocuri vor suporta efecte T-Buffer ca SoftShadows sau Motion Blur?

Andrew: deoarece la ora actuală avem o colaborare foarte strânsă cu unii producători, din păcate nu putem anunța încă titluri speciale. Însă o vom face în viitor.



ANDREW HUMBER

Purtător de cuvânt la 3dfx

Un chip, trei plăci

Ce plăci grafice construiește 3dfx pe baza chipului VSA 100? Noi vă prezentăm cele trei variante.



MODEL	V00D004 4500	V00D005 5500	V00D005 6000
Termen	octombrie	a apărut deja	Trim. IV
Preț	Cca. \$ 180,-	Cca. \$ 330,-	Cca. \$ 440,-
Graphic chip(s)	1xVSA-100	2xVSA-100	4xVSA-100
Memorie	32 MB SDRAM	64 MB SDRAM	128 MB SDRAM
Interfață	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP
Alimentare	AGP/PCI-Slot	Sursă internă	Sursă externă
Anti-Aliasing	2x	2x/4x	2x/4x/8x
Transfer memorie	2,6 MB/Sec.	5,3 MB/Sec.	11,7 MB/Sec.

The GeForce Afterburner

În această rubrică vă arătăm cum puteți încinge cu adevărat GeForce256-ul dvs.

FACTS

■ PRODUS GeForce256 ■ CATEGORIE Placă grafică ■ PRODUCĂTOR Diverși ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

GLOSAR

■ Overclocking

Funcționarea componentelor PC peste indicațiile de tact ale producătorului.

■ Pastă

termoconductoare
Anihilează repede căldura dezvoltată; se aplică între chip și radiator.

■ Socket370

Format de aplicare pentru procesoare; folosim un radiator corespunzător pentru acest test.

Cine dorește să-și doteze calculatorul cu cele mai actuale hardware grafice, trebuie să dispună ori de suport financiar solid ori să mediteze despre cum ar putea să-și supraîncălzească placa grafică.

■ RETRAGERE CU TORȚE

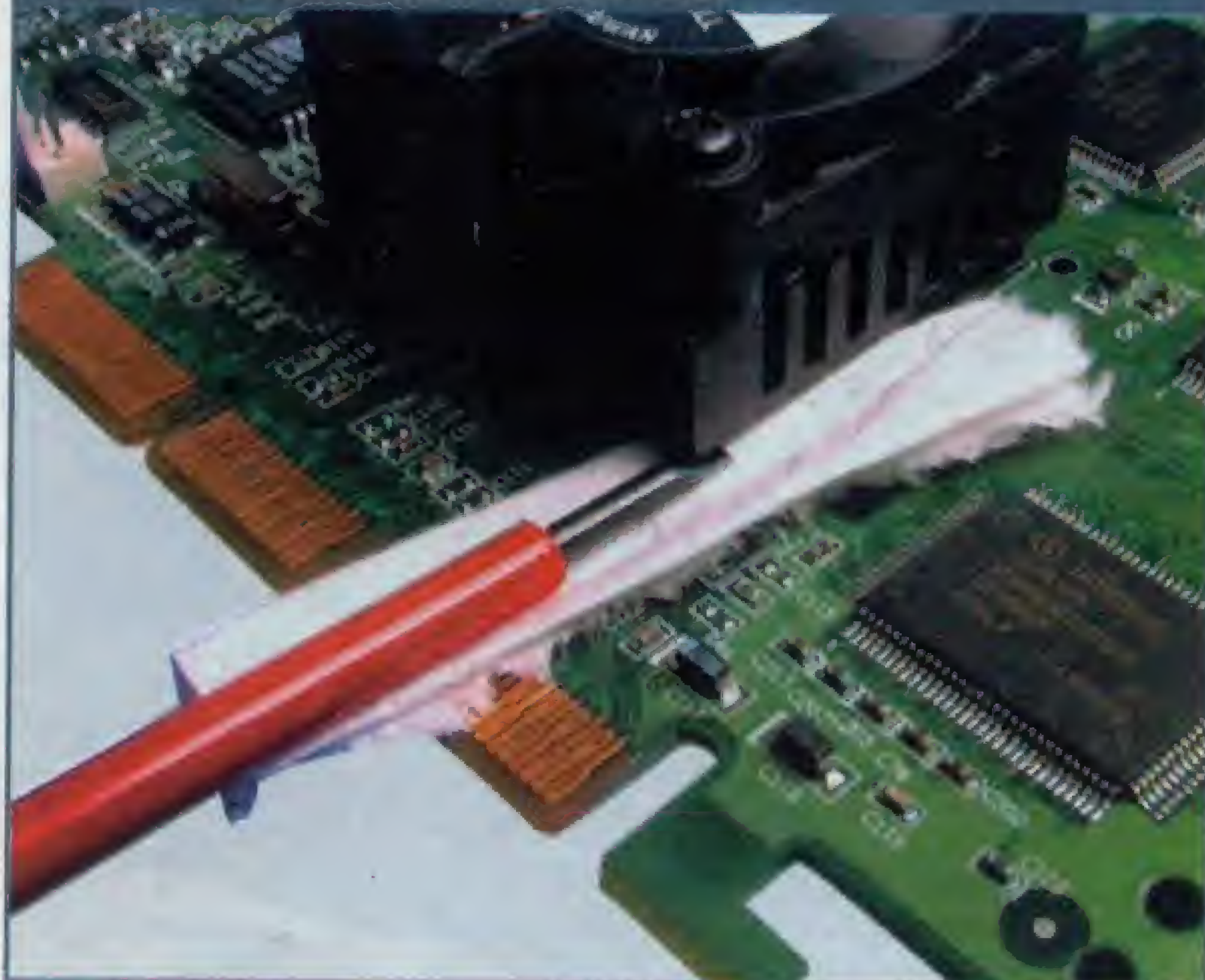
În felul acesta sau asemănător se va defecta GeForce256-le dvs. dacă nu protejați chipul de supratactare prin radiator.

Pasul 1: Demontarea



BE COOL Întâi demontați placa grafică din PC. Înalte să continuați asigurați-vă că chip-ul grafic s-a răcit.

Pasul 2: Scoaterea radiatorului



ATENȚIE Folosiți o căpușeală atunci când demontați radiatorul original de pe chip. În felul acesta feriți platina de deteriorare. Căpușeala este importantă!

Atenție la supratactare: dacă depășiți specificațiile de tact și supratactați placa, pierdeți garanția.

Doriți să economisiți bani? Vă simțiți frustrați că ați cheltuit mult pentru o placă grafică, iar în comerț a apărut deja una mult mai rapidă? Atunci ar trebui să continuați lectura articolului, căci în această lună putem ajuta toți proprietarii unei GeForce 256 să-și îmbunătățească placa grafică aproape de nivelul de performanță al unei GeForce 2. Chiar și celor care cochetează cu gândul să investească 350\$ într-o placă rapidă GeForce 2 le recomandăm să citească acest articol, fiindcă merită din mai multe motive. Luăm ca exemplu o placă AGP-V6800 Deluxe de la Asus. Unii producători atașează plăcii grafice programe, cu care pot supratacta, într-un anumit cadru, chipul și memoria. Ca să suprasolicite la maxim memoria, se inspiră din tool-ul "PowerStrip" de pe CD-ul nostru sau din pagina Web de pe site-ul www.entechtaiwan.com. Se pretează excelent la supratactare fără limită și oferă multiple opțiuni de optimizare a prezentării grafice a jocurilor. Înainte de a începe acțiunea de reconstrucție cu șurubelnița și bormașina, vă atenționăm că prin aceasta se pierde garanția asupra plăcii grafice. Nu vă putem garanta succesul - dacă puneți mâna o faceți pe risc propriu. Singura problemă la supratactarea oricărei componente este căldura rezultată. Radiatoarele plăcii grafice sunt foarte mici și nu produc suficient aer necesar unei plăci supratactate. Iar dacă placa va fi

GeForce vs. GeForce2

Cât de rapid este supratactatul nostru AGP-V6800 în comparație cu GeForce2 ?

Quake3-Engine 1.17 (Pentium III 700); Detonator 2



LEGENDĂ: 100% QUALITY 35 FPS

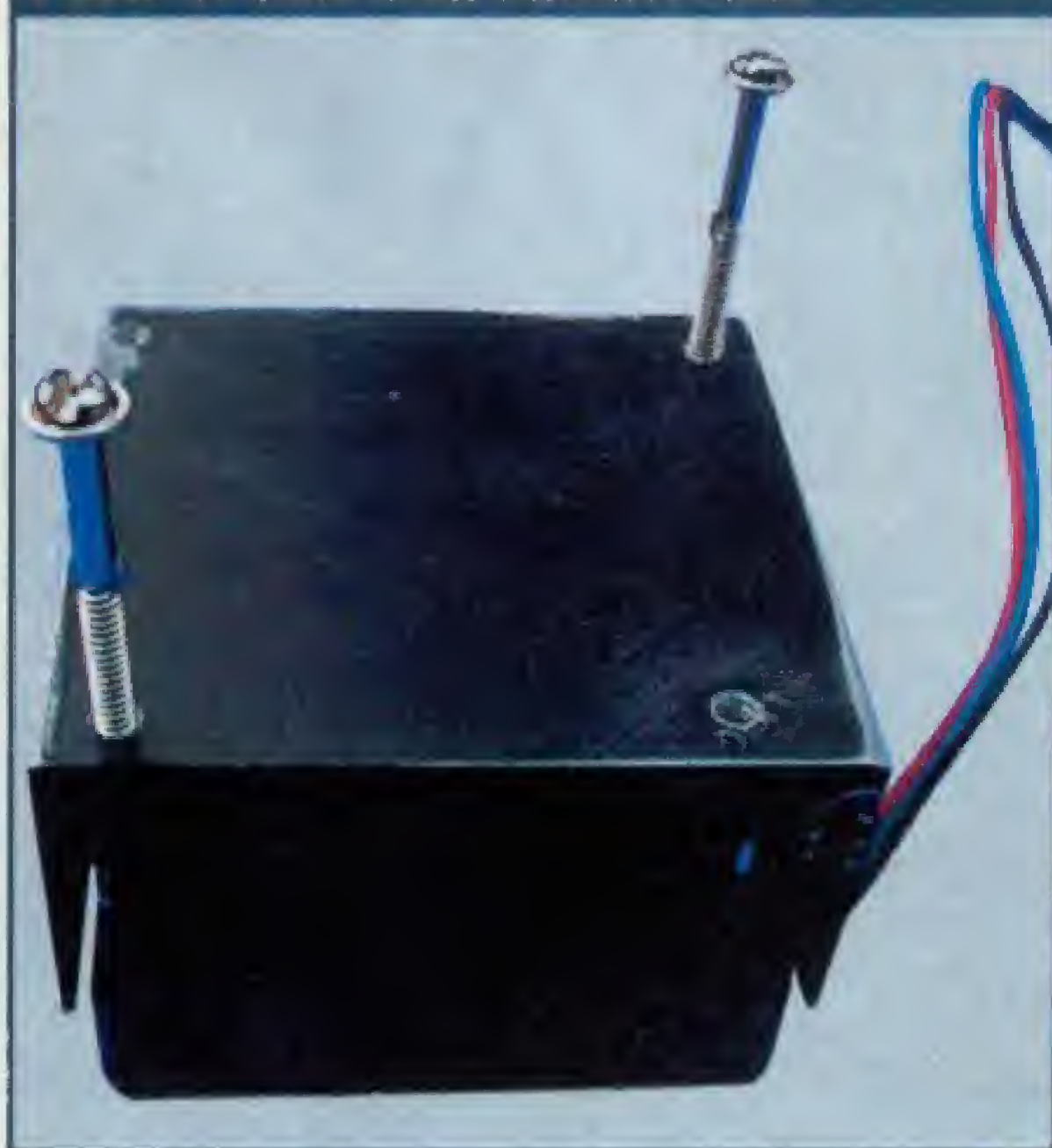
Ca să vă putem prezenta și valori maxime, am aflat rezultatele de 16-biți cu setare "Fastest Quality", iar cele de 32-biți cu "High-Quality". Interesant este că supratactatul Asus-GeForce (165/345 MHz) în 32 bit este la fel de rapid ca GeForce2 - și asta la un preț mult mai mic.

suprasolicitată apare repede deranjarea imaginii sau chiar căderea întregului sistem. Unica soluție constă în a schimba radiatorul activ contra unuia mai performant. Întâi trebuie să demontăm de pe chipul GeForce radiatorul inițial (pasul 2). Trebuie să acționați cu atenție ca să nu stricați conductele sau chipul de pe socket. Dacă ați avut noroc, radiatorul este atașat de placă doar cu două știfturi. Ca să scoateți radiatorul întoarceți placa, apropiati prin apăsare cele două știfturi și extrageți-le. În cazul că între chip și radiator se mai găsește ceva pastă de propagare a căldurii, nu veți putea scoate direct radiatorul; o ușoară învârtire

soluționează însă problema. Dar dacă corpul radiatorului este lipit de chip acțiunea este mai complicată. Cu un cutter puteți încerca să despărțiți radiatorul de chip.

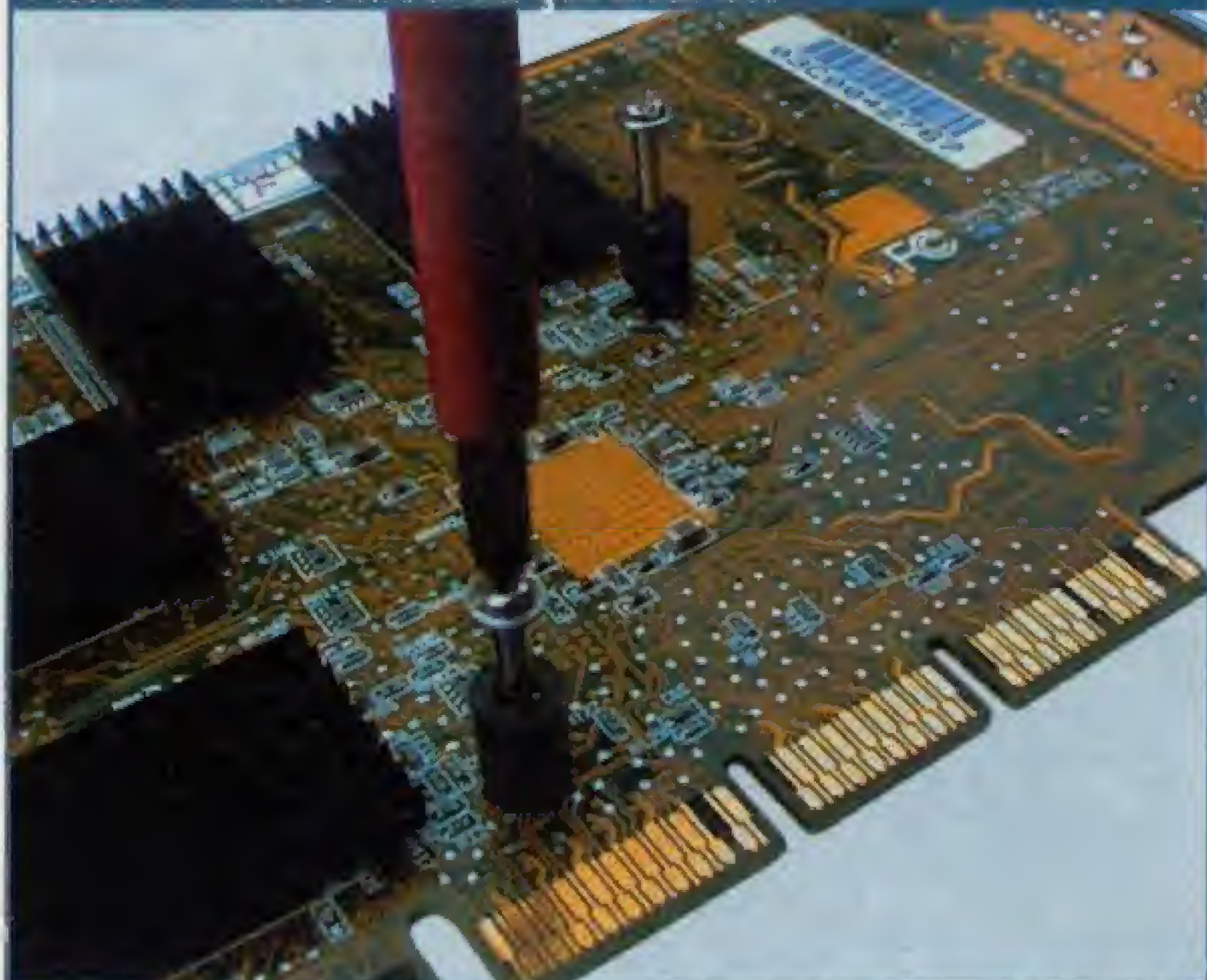
O altă posibilitate este de a încerca scoaterea cu o sculă bontă, protejată. Înainte de a vă apuca de această operație trebuie să lăsați placa să se răcească! În afară de aceasta nu aveți voie să forțați, deoarece puteți defecta chipul GeForce. Din cauza unui randament înalt de răcire necesar pentru ceea ce dorim să facem, vom înlocui vechiul cooler cu un cooler pentru Socket370. Aici apare o problemă de montare: deoarece radiatorul este agățat lateral de platină,

Pasul 3: Găurirea radiatorului



CAREU DE AȘ! Așezați radiatorul pe placa grafică, marcați găurile, perforați și introduceți șuruburile.

Pasul 4: Introducerea șuruburilor



DISTANȚA DE SIGURANȚĂ Ca să nu deteriorați platina, trebuie să folosiți aceste distanțiere negre - chiar și la un al doilea radiator sub chip.

trebuie să-l prindem în șuruburi de placa grafică, ca să facă corp comun cu chipul grafic. Pe cele mai multe plăci GeForce - se găsesc pe chipul de grafică canale cu două (Asus AGP-V6800) sau patru găuri (plăci conform designului de referință) pentru radiatoare.

Așezați radiatorul corect pe chip și marcați prin orificiu, locul găurii. Acum faceți găurile în radiator - folosind un burghiu la fel de mare ca șuruburile pe care le veți folosi. În cazuri extreme puteți face și găuri mai mici, acestea putând fi lărgite ulterior. Șuruburile trebuie să se potrivească fără probleme prin găuri în placa grafică. Înainte de montare înfiletați șuruburile cât se poate de mult, în felul acesta creați un filet (pasul 3). Capul șurubului se găsește sub chip. Dacă înfiletați simplu șuruburile riscați să compromiteți platina. Ca să preveniți acest lucru folosiți distanțiere (pasul 4) pentru șuruburi. Important este ca aceste distanțiere să stea doar pe platină (!) și nu pe piesă. Cine dorește o răcire perfectă a chipului, montează în spate un ventilator. Distanța dintre șuruburi trebuie să fie suficientă în majoritatea cazurilor, ca să poată fi montat încă un cooler al unui Socket370 - cooler activ (5 cm). Pentru aceasta trebuie să lărgiți găurile șuruburilor fixatoare. Înainte de a monta toate componentele ungeți chipul grafic cu o pastă bună conducătoare de căldură (se găsește în comerț). Acest lucru îl executați cel mai bine cu un chibrit. După

aceea așezați noul cooler pe chip, întoarceți totul și așezați placa pe o bază solidă. Pe spatele plăcii grafice montați miniventilatorul suplimentar și strângeți cu grijă șuruburile. Când totul este fixat puteți monta placa. Indiferent ce variantă ați ales, placa modificată ocupă maximum două socketuri. Aceasta și costurile de achiziționare de cooler, socket și șuruburi sunt jertfele care trebuie să le aduceți pentru o reprezentare grafică mai rapidă. Când lucrați cu PowerStrip trebuie să fiți atenți, căci mărirea tactului memoriei va da o grafică mai rapidă doar în cazul în care măriți și tactarea chipului și invers. După experiența noastră memoria creează mai multe probleme decât chipul grafic în sine. La mai multe teste, valoarea maximă pentru un chip era 165 MHz și cea minimă de 145 MHz.

La Double Data RAM (DDR) memoria a putut fi supratactată la 340 chiar 350 MHz. Apoi am comparat o placă GeForce2 cu una supratactată AGP-V6800 la 165/345 MHz. Rezultatul este uimitor. Pe un Pentium II 700 cu 128 Mbyte memorie, încinsul nostru GeForce256 a fost aproape la fel de rapid ca și placa GeForce2. Așadar a meritat.

Bernd Holtmann

Memoria se supraîncinge

Radiatoarele pasive se montează simplu pe chipul memoriei - vă spunem cum.

Ați luat măsuri împotriva chipului grafic supraîncins conform montajului descris. La plăcile GeForce este cel puțin la fel de importantă viteza de joc îmbunătățită. Cu toate că generatorul de tact pentru memorii se află integrat în chip nu strică o răcire suplimentară a acesteia. Cu câteva radiatoare pasive și niște folie conducătoare de căldură puteți da un design mai plăcut chipului de memorie. Găsiți componentele ajutătoare în magazinele electronice de specialitate.



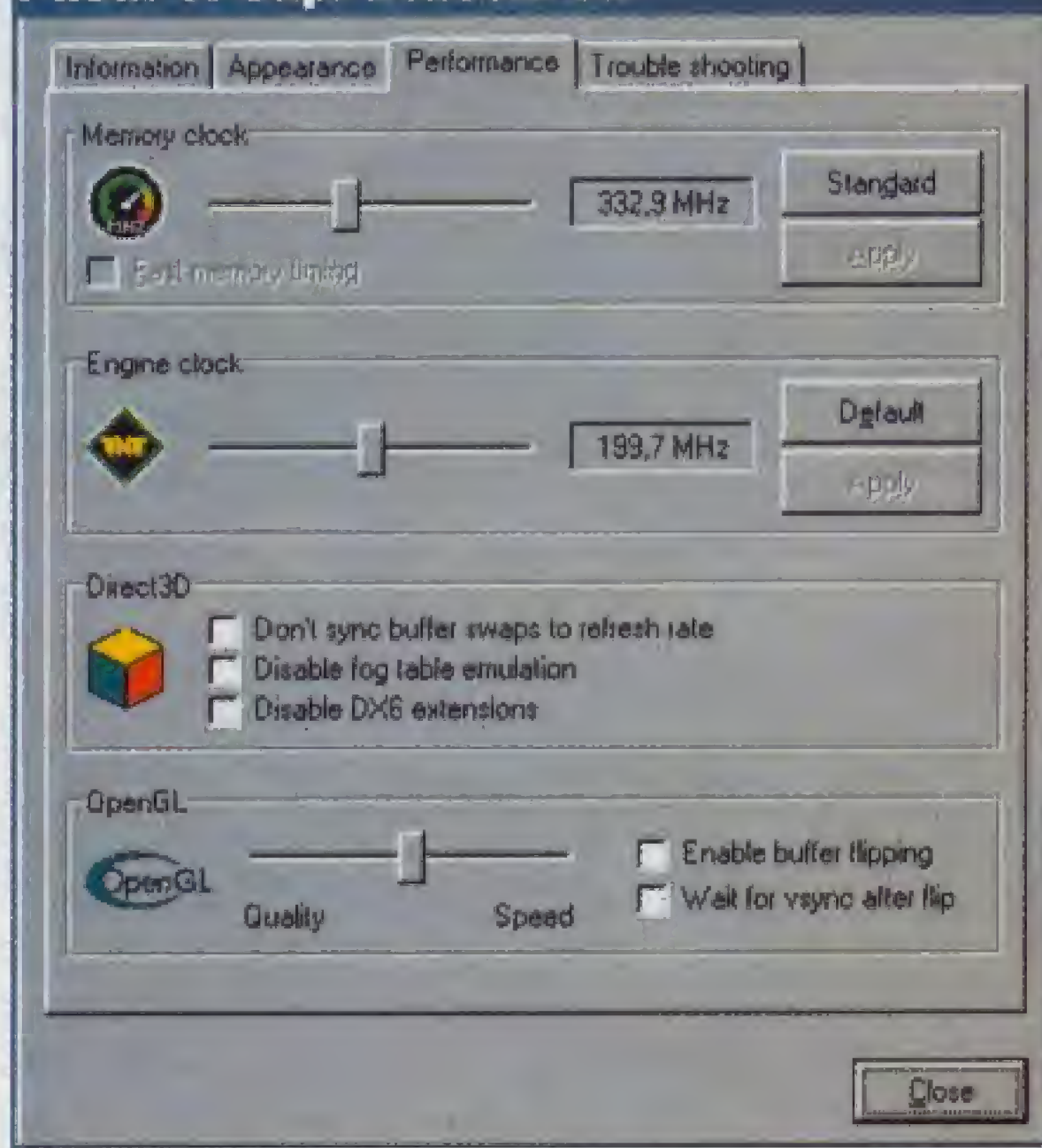
LIPIT Cu puțină folie termoconductive dubluadezivă puteți monta radiatoare pasive pe chipul de memorie.

Pasul 5: Montaj final



OBIECT GROS După ce ați înșurubat totul bine, montați îngroșata placă din nou în PC - va lua locul a două plăci - PCI.

Pasul 6: Supratactarea



POWERSTRIP În acest fel supratactați placa grafică pas cu pas. Dacă apar disfuncționalități sau căderi micșorați repede tactul.

Unde aerul se rarefiază

AMD este bine înarmat pentru cursa cu Intel - acest lucru ni-l arată și noul Athlon 1.100

FACTS

■ PRODUS Athlon 1.100 ■ CATEGORIE Procesoare ■ PRODUCĂTOR AMD ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

GLOSAR

■ THUNDERBIRD

Un procesor Athlon (AMD) cu un miez de cip mai rapid.

■ DURON

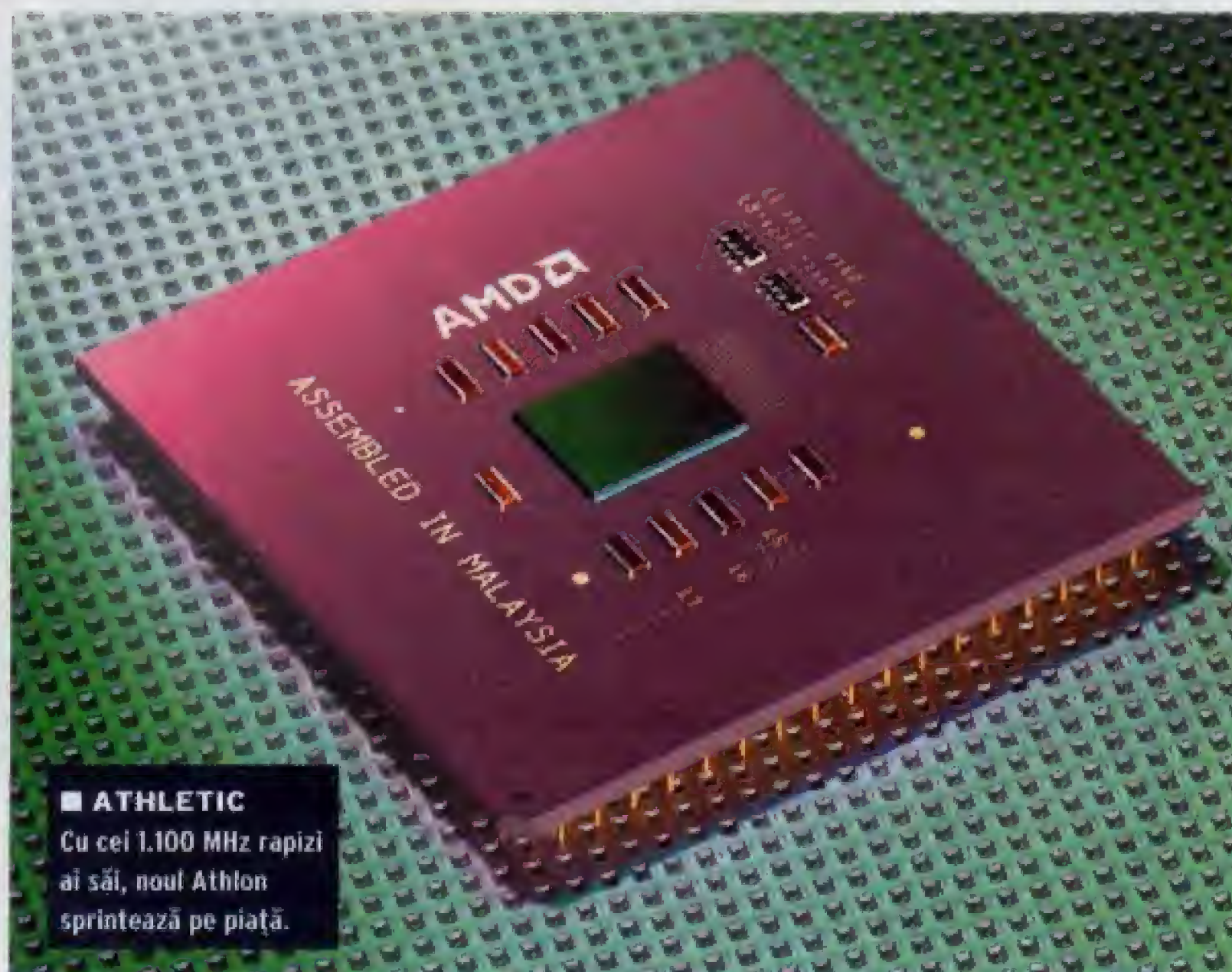
O versiune mai slabă și mai ieftină a lui Athlon

■ CELERON

Versiunea mai ieftină a lui Pentium II/III.

■ ATHLETIC

Cu cei 1.100 MHz rapizi ai săi, noul Athlon sprintează pe piață.



De când s-a depășit granița gigahertzului, a trecut deja o jumătate de an - dar ce s-a întâmplat între timp pe piața procesoarelor?

Intel și AMD concurează tot mai înverșunat pentru intrarea în grațiile cumpărătorilor. În august, Intel a livrat în cantitate mică primele procesoare Pentium III la 1.133 MHz. După o perioadă scurtă au fost nevoiți să le retragă, căci procesoarele nu lucrau corect și, la unele configurații, duceau la căderea sistemului. O prezentare penibilă, mai ales că eroarea nu a fost descoperită în testul calitativ intern. Această situație l-a avantajat pe AMD, care cu al său Athlon 1.100 a dat o replică impresionantă atletului împiedicat al lui Intel. Acesta se

găsea deja în octombrie pe piață. Și asta nu este încă totul.

AMD plănuiește să scoată într-un ritm accelerat la fiecare cinci săptămâni câte un nou procesor tot mai rapid. Concomitent cu lansarea lui Pentium 4, AMD vrea să ofere o variantă Athlon de 1.400 MHz. După flopul din august, Pentium III al lui Intel nu va mai putea ține pasul. Cert este că AMD și Intel nu se mai luptă de mult la aceeași categorie - imaginea lui Intel scârțâie, în timp ce AMD devine prietenul clienților prin procesoare mai rapide și mai ieftine. Pentru a putea savura satisfacția oferită de un procesor aflat dincolo de granița unui gigahertz aveți nevoie și de placa de bază corespunzătoare. Cele mai ieftine și, în același timp, cele mai bune sunt plăcile de bază cu chipsetul IntelB15E „Solano” (PIII) sau VIA KT133 (Athlon). Pe această

Prețurile

Am verificat prețurile actualizate din Internet.

TACT	PENTIUM III	ATHLON
700 MHz	110\$	83\$
733 MHz	115\$	-
750 MHz	147\$	84\$
800 MHz	149\$	99\$
850 MHz	213\$	101\$
866 MHz	235\$	-
933 MHz	327\$	-
950 MHz	-	223\$
1.000 MHz	-	183\$
1.100 MHz	-	230\$

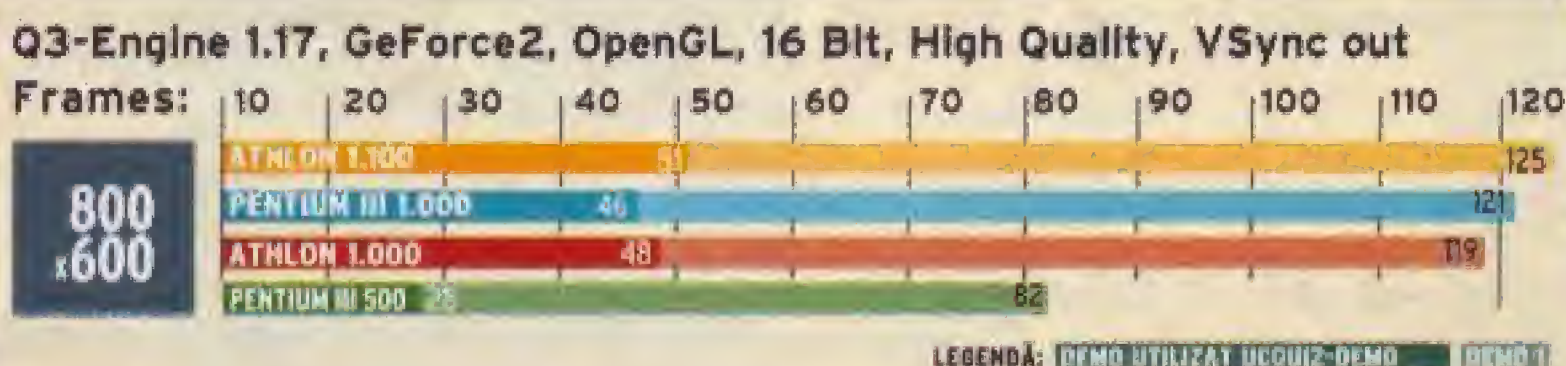
Stare: 12.10.2000

bază am efectuat o comparație de performanțe dintre versiunile 1.000 MHz a lui Athlon și Pentium III. Ambele procesoare au oferit aproape aceleași rezultate. Cu cele 10 procente de tact mai mult pe care le are, Athlon 1.100 a putut urca cu încă cinci procente în performanțe. Acest spor relativ mic al performanțelor ne arată clar că se pregătește terenul, în cazul procesoarelor, pentru memoria DDR mai rapidă (rată de date dublă). Însă de ce aveți nevoie cu un Athlon 1.100 pentru a realiza un sistem de jocuri potrivit? În cazul plăcii grafice trebuie să apelați fie la un Voodoo5, ATI Radeon, fie la GeForce2 GTS/Ultra. Modelele cu performanțe mai slabe nu pot utiliza pe deplin puterea procesorului. Pe lângă aceasta vă recomandăm cel puțin 128 MByte memorie PC133, o sursă puternică (300 - 400 Wați) și un radiator de performanță.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schtsch

Cât de rapid este Athlonul?

Am trimis Intelul și AMDul pe pistă la cursa OpenGL.



Diferențele nu sunt imense, ci în limita așteptărilor. O viteză cu zece procente mai mare a procesorului duce sub OpenGL la o performanță de încă cinci procente.

RECOMANDARE MAINBOARD

Cu cipul KT133 și controlerul DMA100, Asus A7V este una dintre cele mai bune plăci de bază pentru Athlon 1.100.



TEST Sub lupă: Sisteme AMD

■ LA ATAC!

Cu procesoarele sale rapide, AMD lansează atacul asupra bastionului de procesoare al gigantului industrial Intel.

AMD rules!

La alegerea unui sistem PC, mulți utilizatori mai apelează încă la procesoarele mai scumpe de la Intel. Dvs. ați cumpăra fără a sta pe gânduri cel mai rapid Pentium III? Atunci mai bine nu citiți mai departe, căci în acest articol veți afla prea multe despre alternativele mai avantajoase de la AMD.

După incidentul cu Pentium III 1.133 - care a părăsit atelierele cu erori - Intel se războiește în continuare cu Zidul de 1 gigahertz, în timp ce concurentul de silikon AMD scoate în ritm lunar procesoare din ce în ce mai performante pe piață. Chiar și marile lanțuri de comercializare specializate pe plan mondial pe acest domeniu și fidele lui Intel au început să configureze sisteme cu Athlon 1.000. La producția procesoarelor

AMD aplică același sistem de două clase ca și gigantul producător de chipuri Intel. Familia de chipuri mai ieftine de la AMD se numește „Duron” și oferă procesoare atractive pentru jucătorii economi. Un Duron la aceeași frecvență de tact procesează datorită Front Side Bus-ului de 100 MHz mai repede decât un Celeron (66 MHz FSB) la același tact. Pe lângă seria Duron mai există și familia mai scumpă Athlon. Procesoa-

rele Athlon diferă de Duron printr-un Level2 Cache mai mare. Această memorie intermediară găzduiește adesea datele necesare și le pune mai repede la dispoziția procesorului decât o poate face memoria RAM sau HDD-ul PC-ului. Level2 Cache-ul este accesat la frecvența de tact a procesorului și este organizat mai complicat decât RAM-ul. Prin aceasta este de o importanță hotărâtoare pentru performanța unui CPU. Dar aici mai există și Level1 Chache. Acesta are aceeași sarcină însă este mai rapid decât Level2 Cache. Level1 Cache se împarte în cache-ul de comenzi și cel de date, ambele de câte 64 MBytes. Cu cei 256 KBytes L2 Cache, Athlonul este bine dotat, în timp ce Duronul nu poate prezenta decât sărăcăcioase 64 KBytes. Această diferență însă aproape că nu se manifestă în jocuri prin pierdere de performanțe. La Duron și la Athlon structura memoriei intermediare este aranjată „exclusiv”. Asta înseamnă că datele din L1 Cache nu trebuie să mai fie întâi stocate în L2 Cache, ci la nevoie pot fi solicitate direct din RAM. Din acest motiv, AMD anunță uneori dimensiunile cache-ului la Duron ca fiind de 192 KBytes (128 KBytes Level1 și 64 KBytes Level2 Cache). Prin urmare, Athlonul are 384 KBytes memorie internă intermediară (128 KBytes plus 256 Kbytes). În afara acestor detalii de memorie, Duron abia dacă mai diferă de procesorul Athlon. Ambele

0 privire sub ventilatorul procesoarelor

Am analizat toate seriile de la Intel și AMD și am rezumat rezultatele. Procesoarele Intel menționate posedă miezul Coppermine.

PROCESOR	ATHLON THUNDERBIRD	AMD DURON	INTEL PENTIUM III COPP.	INTEL CELERON COPP.
Socket	Socket A (462-pin)	Socket A (462-pin)	Socket 370 (370-pin)	Socket 370 (370-pin)
Chipseturi disponibile	VIA KT 133	VIA KT 133	Intel 440 BX, 810, 815, 820, 840, VIA Apollo Pro 133	Intel 440 BX, 810, 815, VIA Apollo Pro 133
FSB	200/266 MHz (DDR)	200 MHz (100 MHz DDR)	100/133 MHz	66 MHz
Frecvență de tact	850-1.200 MHz	700-800 MHz	500-1.000 MHz	533-700 MHz
L1-Cache	2x64 KB	2x64 KB	2x16 KB	2x16 KB
L2-Cache	256 KB exclusiv	64 KB exclusiv	256 KB inclusiv	128 KB inclusiv
On-Die-Cache total	384 KB	192 KB	288 KB	160 KB
Viteză Cache	Tactul întreg al procesorului	Tactul întreg al procesorului	Tactul întreg al procesorului	Tactul întreg al procesorului
Lățime bus L2-Cache	64 Bit	64 Bit	256 Bit	256 Bit
Dimensiune Die	120 mm ²	100 mm ²	106 mm ²	106 mm ²
Proces de producție	0,18 microni	0,18 microni	0,18 microni	0,18 microni

procesoare stăpânesc funcțiile multimedia MMX și 3DNow! și lucrează cu 100 MHz Front Side Bus. La utilizarea unei memorii DDR (Double Data Rate) la fiecare tact pot fi transferate între procesor și memorie chiar și două pachete de date, ceea ce dublează busul. Doar tensiunea de alimentare este mai scăzută la Duron. La cumpărarea unui sistem Duron merită să investiți într-o sursă de alimentare a acestuia, care trebuie să poată furniza cel puțin 300 Wați. Cel târziu când veți trece pe un CPU Athlon veți aprecia avantajele acestei investiții.

Însă pentru un sistem PC cu inimă de AMD bineînțeles că mai aveți nevoie și de o placă de bază. Când cu aproximativ doi ani în urmă au apărut primele procesoare Athlon în comerț, piața plăcilor de bază era destul de subțire reprezentată pentru acest novice. Acest lucru însă s-a schimbat mult cu trecerea timpului, căci piața chipset-urilor corespunzătoare a evoluat semnificativ. Momentan există o întreagă paletă de plăci de bază bune pentru procesoarele AMD. Acestea, în cea mai mare parte utilizează chipsetul KT 133 de la VIA, care e cu ceva mai ieftin decât 815 al lui Intel. În urma celei mai recente reduceri de prețuri la AMD, Athlonul 850 nu mai costă decât aproximativ 200\$. E adevărat că la jocurile bazate pe engine-ul grafic Q3 (*Star Trek Voyager - Elite Force*), procesoarele Intel sunt cu ceva mai rapide, însă acest mic câștig de performanță nu justifică încă prețul mult prea ridicat. Pentium III 850 e cu 110\$ mai scump decât un Athlon la aceeași frecvență de tact. Puteți investi banii astfel economisiți într-o placă grafică serioasă, căci astfel la calculul final veți avea o performanță mult mai bună decât cu un sistem asemănător de la Intel.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch



CU UN MARE EFECT Cu procesorul Duron primiți și pentru jocurile de acțiune 3D actuale mai multă performanță pentru mai puțini bani.

Procesoarele Athlon diferă de cele Duron doar printr-un L2 Cache mai mare.



STAR WARS DROIDWORKS

Lupta pentru libertate în galaxie continuă! Spionii rebeli au aflat că Imperiul a construit o fabrică secretă de roboți undeva pe planeta Tatooine, unde inginerii imperiului pun bazele unei armate de roboți asasin. Până nu vor fi oprite, aceste mașini periculoase vor teroriza galaxia. Ca membru al Alianței Rebele misiunea ta este să construiești roboți care să se infiltreze în armata inamică pentru a reprograma roboții asasin.



STAR WARS THE GUNGAN FRONTIER

Creați-va propria lume Star Wars cu creații fantastice 3D! Marele Consiliu Gungan are nevoie de tine. Misiunea ta este să transformi luna pustie a lui Naboo într-o lume echilibrată, plină de viață și de a-i ajuta pe gunganii să construiască un nou oraș subacvatic. Trebuie să controlezi creșterea populației, asigurarea hranei și a resurselor necesare pentru construirea acestui nou oraș gungan. Soarta acestei civilizații se află în mâinile tale!



GUITAR HITS COLLECTOR CURSURI CHITARA DOUA VOLUME

Contine cele două volume ale seriei Gitar Hits, reunind astfel peste 300 de exerciții pentru 14 aranjamente acustice pentru chitară și voce alese dintre legendele rock'n roll-ului. Un suport multimedia dinamic care combina demonstrațiile video cu prezentarea partiturii și a schemelor de acord și care permite înregistrarea propriilor exerciții.



DRIVER

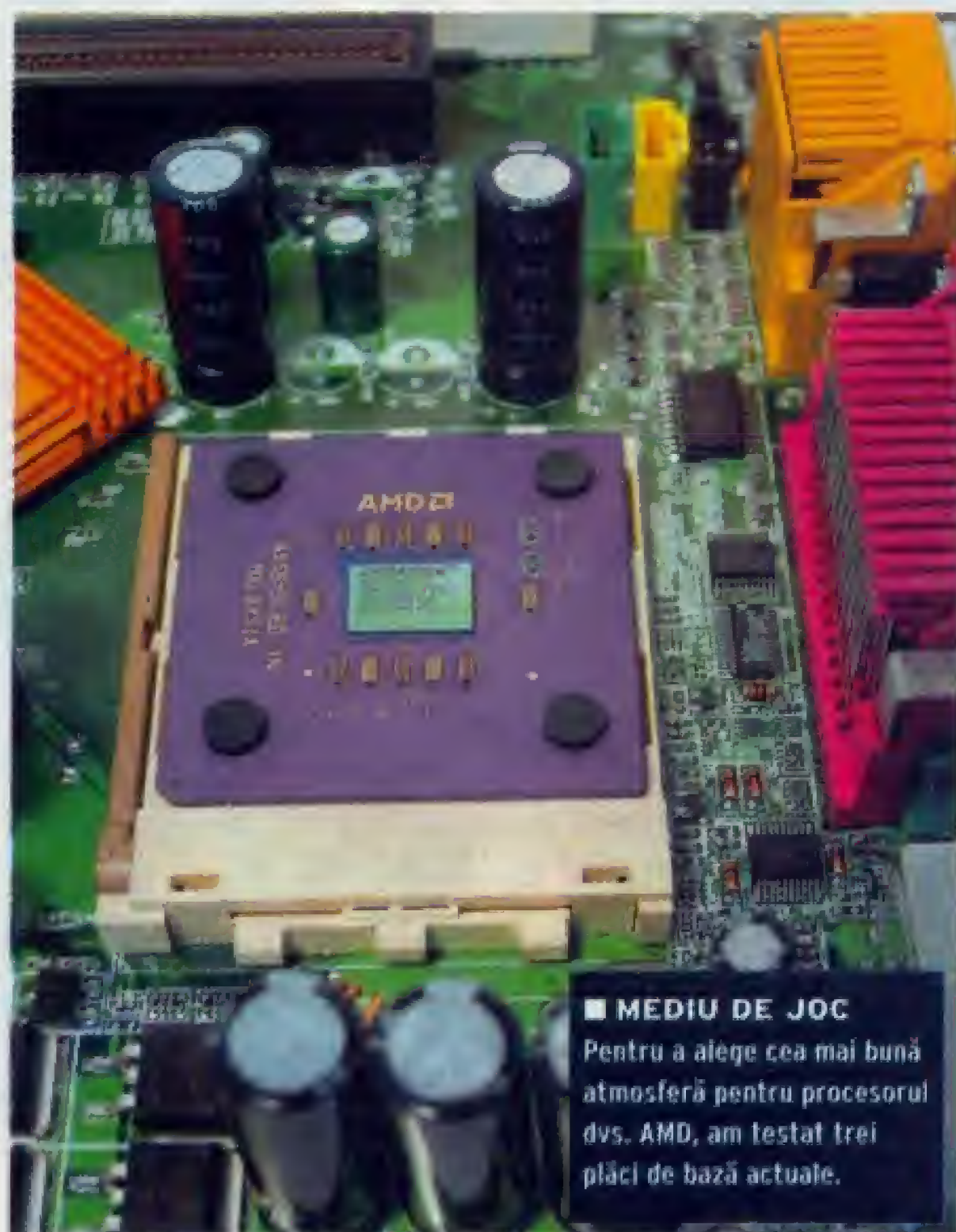


ALIEN NATIONS MISSION PACK

Informații la tel.
059-479661

Care placă de bază?

Plăcile de bază sunt ca și mașinile căci dotarea face diferența.



MEDIU DE JOC

Pentru a alege cea mai bună atmosferă pentru procesorul dvs. AMD, am testat trei plăci de bază actuale.

Toate plăcile de bază cu chipsetul KT133 suportă AGP 4X, PC133 SDRAM și standardul Ultra DMA/66.

Majoritatea plăcilor de bază disponibile pentru procesoarele Athlon și Duron lucrează cu reușitul chipset KT 133 de la VIA. Din acest motiv, la viteza de rulare a jocurilor nici nu se constată diferențe prea mari. La testul nostru cu nouă plăci de bază diferite care utilizează acest chipset, diferența dintre cea mai bună și cea mai slabă placă era doar de maximum două fram-uri. Totuși setările standard ale unor plăci pot deveni o frână. Dacă memoria RAM suportă o

frecvență de tact de 133 MHz și este utilizată doar ca o memorie PC100 bineînțeles că acest lucru va avea un efect negativ asupra performanței. De altfel, dotarea de bază a plăcilor KT 133 este tot timpul aceeași. Toate suportă AGP 4X, rapidul SDRAM PC100 și standardul plăcii de bază Ultra-DMA/66. În afară de asta, aproape toate plăcile testate aveau un chip audio și ieșirile audio corespunzătoare. Unele plăci pot oferi și funcții suplimentare, cum ar fi de exemplu opțiunea RAID. Cu inovațiile RAID puteți compune din două HDD-uri un singur drive logic. Astfel, viteza la scriere și citire crește semnificativ. Funcțiile RAID se utilizează însă bine și în scopuri de backup. Dacă „oglinziți” HDD-urile, toate accesările de scriere a unui drive se vor executa sincron și pe celălalt drive. Astfel, toate datele se scriu dublu și au o copie pe cealaltă unitate HDD. Dacă apoi unul dintre drive-uri își dă duhul, nu veți pierde nici un bit. Noi am selectat cele mai interesante trei plăci pentru maniacii de supratactare, de dotare și pentru economi și le-am analizat ceva mai exact. În benchmark-urile noastre toți cei trei candidați au avut aceeași performanță la jocuri.

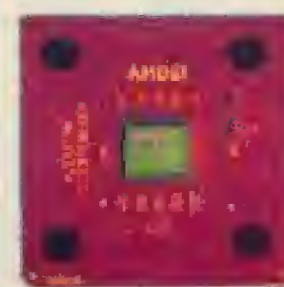
Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch



HOMEWORLD CATACLYSM Combinația dintre GeForce2 MX și Duron este momentan cea mai bună soluție pentru un PC de jocuri ieftin. Vă mai rămân suficienți bani pentru jocuri noi.

Privire de ansamblu

Care sunt componentele necesare pentru un PC AMD? Noi vi le prezentăm.



Duron

Acest nou procesor AMD este disponibil de mai puțin de o jumătate de an. La fel ca la Celeronul lui Intel tehnologia acestuia se bazează pe cea a

unui procesor mai rapid al aceluiași producător. La Duron s-a împrumutat miezul mai rapid al lui Athlon și i s-au amputat 192 KByte memorie internă intermediară (level2 Cache). Acest lucru îl face să devină câștigătorul actual al concursului pentru cel mai rentabil procesor.



Athlon Classic

Acest Athlon al primei serii de produse avea la lansarea lui cu o jumătate de an în urmă încă 512 KByte L2Cache.

Acum aceste procesoare nu mai sunt recomandabile căci formatul pe slot aproape că nu mai este suportat de plăcile de bază mai noi. Procesoarele pe slot sunt pe cale de dispariție.



Athlon Thunderbird

După Athlon Classic, AMD a mai prelucrat o

dată procesorul și l-a renovat pe cinste. Noul produs Athlon se numește Thunderbird și, cu toate că deține mai puțin Level2 Cache, cei 256 KByte lucrează la frecvența de tact a procesorului. Thunderbird se poate cumpăra practic doar sub formă de socket.



VIA KT 133

Producătorul taiwanez de chipuri VIA cu al său KT133 a făcut tot ce se putea, căci între timp aproape fiecare

placă de bază AMD se bazează pe acest chipset. Motivul: este ieftin și în același timp performant. Chipset-ul există și sub forma KM133 cu grafică integrată.



VIA KX 133

KX133 a fost primul chipset pe care VIA l-a conceput pentru Athlon și Duron. Este precursorul lui KT133.

Acest chipset are unele probleme cu Thunderbirdurile pe slot. Acesta a fost și motivul pentru care a fost înlocuit de KT133. Plăcile de bază KX133 nu sunt recomandabile.

Ferrari-ul plăcilor de bază

Asus A7V Asus rămâne fidel liniei pe care o urma și prezintă un campion al dotărilor.



Din punct de vedere al dotării Asus și-a făcut până acum un nume bun printre clienții săi. A7V sprijină această imagine nu în ultimul rând datorită dotării sale mărinimoase. Prin controllerul suplimentar

DMA/100 se ridică deasupra multor plăci de bază cu chipset KT133, căci acestea nu sprijină decât DMA/66. Deci, pentru utilizarea rapidă a HDD-ului placa este excelent dotată. De asemenea, supratactorii se pot bucura de mici inovații foarte utile. Front Side Busul, de exemplu, poate fi modificat în pași de câte 1 MHz, astfel încât puteți storce din procesor și ultimul bob de performanță la o rulare încă stabilă. Pentru a nu se încălzi prea tare atmosfera din carcasa PC-ului, diferitele ventilatoare se pot cupla pe patru mufe. Jucătorii cărora le place să-și doteze din plin PC-ul mai găsesc încă ceva deosebit în ambalaj: cu un adaptor separat introdus în placa de bază veți dispune de cinci în loc de două mufe USB. Slotul AGP Pro împreună cu plăcile grafice AGP Pro asigură o alimentare cu curent mai bună a acceleratorului grafic, însă și plăcile grafice AGP normale colaborează bine cu această placă de bază.

Pentru a nu exista probleme la alimentarea cu curent a tuturor componentelor, alimentarea complicat organizată lucrează pe o placă proprie lângă procesor. Concluzie: cu Asus A7V primiți o placă de bază care convinge prin prelucrarea bună, flexibilitate înaltă și, înainte de toate, numărul mare de dotări suplimentare. Puteți achiziționa fără a sta pe gânduri.



■ PRODUCĂTOR Asus	■ PREȚ cca. 175\$
■ www.asus.com	
■ DOTĂRI	Foarte bine
■ INOVAȚII	Foarte bine
■ PERFORMANȚĂ	Foarte bine

92%
PUNCTAJ

Prietenul supratactorului Economic

Abit KT7 KT7 oferă cele mai multe opțiuni pentru supratactare.

DFI AK74-EC Suportă DMA/100

KT7 de la Abit în pofida lipsei sunetului onboard este cea mai bună placă de bază pentru supratactorii nemiloși.

KT7 de la Abit oferă cele mai multe opțiuni pentru a încinge bine calculatorul fără a face investiții suplimentare. Prin BIOS puteți ridica Front Side Busul până la 155 MHz și să modificați foarte confortabil și multiplicatorul procesorului. Au trecut deci timpurile în care trebuia să mutați mici jumperi în interiorul PC-ului. Pentru a feri plăcile PCI de supratactarea FSB-ului mai puteți supratacta legătura dintre Northbridge

și procesor cu încă 28 MHz. Puteți modifica tensiunea procesorului în trepte de câte 0,05 Volți de la 1,1 până la 1,85 Volți. Acest lucru este foarte important deoarece procesoarele supratactate nu numai că se încing mai tare decât cele normale dar și lucrează mai stabil dacă primesc mai mult curent. Singurul neajuns: funcțiile de sunet ale chipset-ului plăcii de bază nu sunt utilizate. Deci, dacă vă gândiți la această placă de bază atunci mai trebuie să luați în calcul și o placă de sunet.

Datorită sothbridge-ului VC82C686B placa de bază AK74-EC suportă Ultra DMA/100. Supratactorii pot profita de setările de BIOS ale Front Side Busului, care se poate tacta în pași de câte un MHz până la 166 MHz (DDR). Poate livra tensiuni de procesor de la 1,1 până la 1,85 Volți. Totuși lipsește posibilitatea setării multiplicatorului de procesor. Concluzie: performanță multă și ieftină.

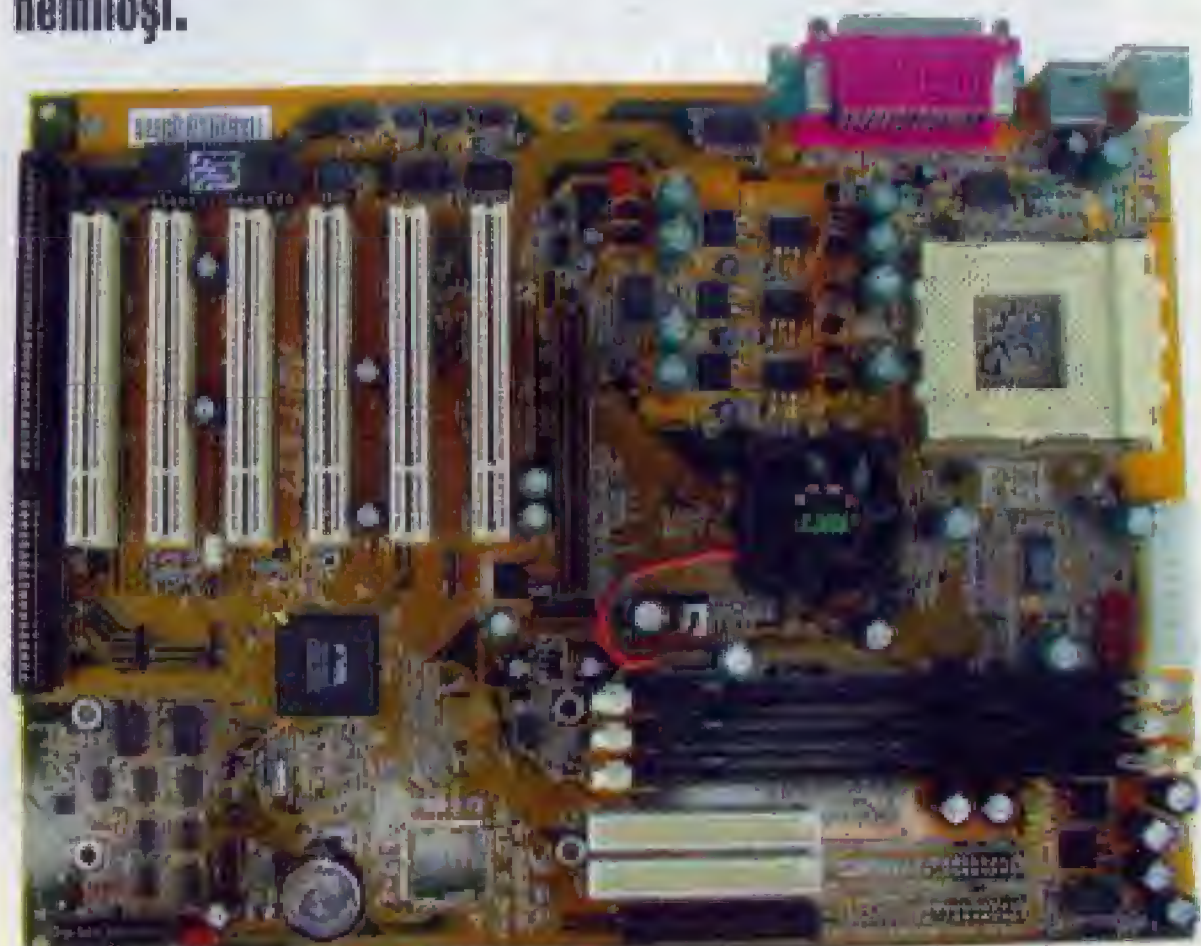


■ PRODUCĂTOR Abit	■ PREȚ cca. 166\$
■ www.abit.nl/german	
■ DOTĂRI	Bine
■ INOVAȚII	Foarte bine
■ PERFORMANȚĂ	Foarte bine

89%
PUNCTAJ

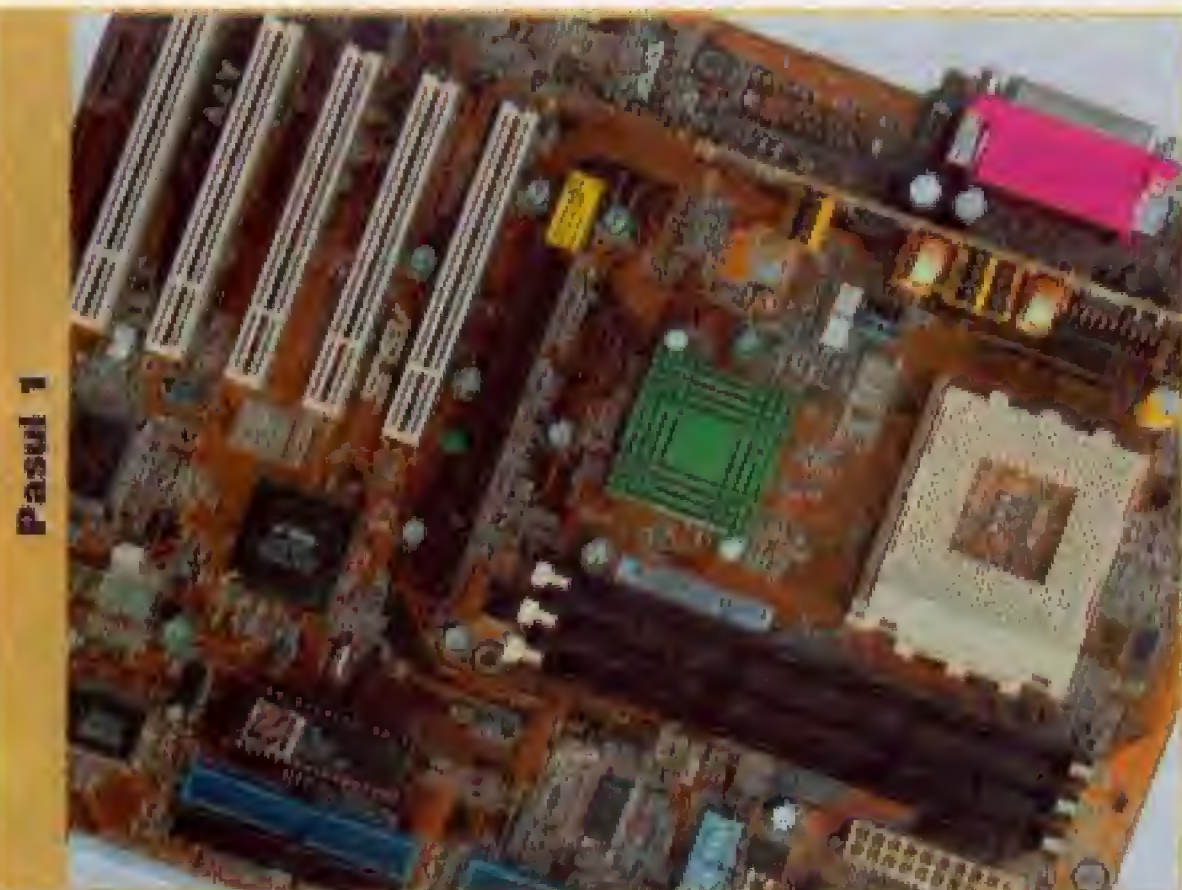
■ PRODUCĂTOR DFI	■ PREȚ cca. 127\$
■ www.dfi.com	
■ DOTĂRI	Bine
■ INOVAȚII	Bine
■ PERFORMANȚĂ	Bine

78%
PUNCTAJ



Supratactare Athlon/Duron

Vă explicăm cum puteți să vă aduceți Duron-ul sau Athlonul la performanțe mari.



Pasul 1

CONDIȚII Întâi aveți nevoie de o placă de bază care permite supratactarea, care poate fi setată flexibil la FSB și multiplicator.



Pasul 2

SUPRACTACTARE Pe lângă un procesor mai aveți nevoie și de un cooler activ bun, precum și pastă termoconductoare și un creion ascuțit.

Cu puțin curaj și cu câteva ustensile puteți stoarce mai multă performanță din procesoarele AMD.

Menționăm încă de la început: dacă vă supratactați procesorul, atunci rulați chipul în condiții superioare celor specificate de producător. Prin urmare, veți pierde orice garanție și acționați pe propria răspundere - nu putem prelua răspunderea pentru componentele eventual afectate.

Dacă la supratactare acționați cu atenție, atunci nu vor exista probleme. O placă de bază bună vă permite printre altele să modificați Front Side Busul, tensiunile și multiplicatorii procesorului - în cazul cel mai fericit chiar și prin meniurile BIOS-ului în loc de jumperi. Dacă luați spre exemplu referința noastră în plăci de bază Asus-ul A7V, dispuneți de toate aceste opțiuni. Acum va trebui să treceți peste obstacolul încorporat de AMD, căci acesta a fixat multiplicatorul lui Duron și Athlon. Un Duron 700, de exemplu, lucrează cu 100 Mhz Front Side Bus. Multiplicatorul asigură doar tactul final de rulare al procesorului. Pentru a ajunge însă la 700 MHz, multiplicatorul plăcii de bază se setează la „7x” - împreună cu cel 100 Front Side Bus - rezultă 700 MHz. Acum, pentru a putea seta liber multiplicatorul pe placa de bază nu trebuie să vă înarmați decât cu un creion ascuțit. Cu acesta veți lega după cum e descris și în imagine toate punțile L1 de pe procesor. La unele procesoare se poate întâmpla ca punțile L1 să fie legate deja din fabrică. Dacă ați terminat această procedură trebuie să vă procurați neapărat un cooler bun și pastă termoconductoare (vă recomandăm Arctic Silver, cca. 17 \$, www.innovatek.de). O răcire bună este elementul esențial al unui sistem PC supratactat pentru o rulare stabilă. Aplicați în mod uniform puțină pastă termoconductoare pe inima procesorului, apoi fixați cu mare atenție coolerul. Dacă apăsați prea tare, core-ul procesorului poate fi vătămat. Nu uitați de alimentarea cu curent a coolerului. Acum, pentru a rula Duron-ul 700 la 900 MHz setați multiplicatorul din BIOS sau

jumperul la „9x” (9 x 100 MHz = 900 MHz). La următoarea bootare, procesorul va trebui să fie identificat ca fiind de 900 MHz. Dacă sistemul dvs. cade în mod regulat sau vă anunță din când în când erori înseamnă că fie procesorul nu este suficient răcit, fie tensiunea de alimentare a acestuia este prea joasă. De cele mai multe ori ajută mărirea tensiunii procesorului dar sporește și emanația de căldură. Fiți precauți: un Duron lucrează în mod normal cu o tensiune de 1,6 Volți. Nu urcați mai sus de 1,75 Volți. Athlonul lucrează cu 1,75 Volți - aici nu depășiți 1,85 Volți. Dacă procesorul nu va lucra nici acum optim, atunci reduceți din factorul multiplicatorului.

Bernd Holtmann
Andrei Ritok-Schotsch

Comparația

Cu câte procente este mai rapid un Athlon 1.000 decât un Duron 700?

CPU	PREȚ	PERFORMANȚĂ
Duron 700	93\$ (0)	100,2 (0)
Duron 750	117\$ (+24%)	102,9 (+3%)
Duron 800	145\$ (+53%)	106,1 (+6%)
Athlon 750	198\$ (+101%)	110,8 (+11%)
Athlon 800	220\$ (+123%)	114,4 (+14%)
Athlon 900	260\$ (+163%)	121,5 (+19%)
Athlon 1.000	415\$ (+316%)	127,6 (+27%)

Performanța se bazează pe rezultatele din benchmark-urile noastre.

Mediul de testare: Unreal Tournament 640x480x16, Direct3D, GeForce2 GTS, Asus A7V; Demo Q3A 001, fără sunet, cea mai rapidă setare.



Pasul 3

CA UN ARTIST Uniți aceste contacte cu creionul. Trebuie neapărat să aveți un creion ascuțit.



Pasul 4

CORECTURĂ După această schemă puteți corecta semnele de creion de pe procesor. Trasările greșite le eliminați simplu cu o radieră.

Ce vă dorește monitorul

Pentru ca anul nou să nu aducă doar jocuri noi am verificat pentru dvs. cinci plăci grafice de la 155\$ până la 550\$.

Performanța e scumpă!



3D Blaster GeForce2 Ultra nu s-a făcut economie decât la dotare, la performanțe nu.

Arată destul de cool în designul ei Averde: pe chip tronează un imens cooler activ care ar putea face concurență chiar și unei mori de vânt, iar unitățile de memorie sunt ținute la temperaturi acceptabile cu ajutorul unor coolere pasive elegante. La layoutul plăcii lui 3D Blaster GeForce2 Ultra, Creative s-a ținut în mod evident de modelul de referință al Nvidia - la fel ca și tactarea. Chipul utilizat GF2 Ultra procesează la 250 MHz, în timp ce cei 64 MBytes RAM DDR sunt accesați cu 460 MHz (2x230 MHz). Și tocmai aici e șmecheria. La acceleratoarele grafice GF2 GTS s-a văzut deja că supratactarea

chipului nu aduce prea multă performanță suplimentară. La o frecvență de tact mai ridicată a memoriei lucrurile stau altfel. Acest avantaj îl exploatează și 3D Blaster GeForce2. Pe latura dotărilor, Creative se ține destul de abținut. În cutie nu mai găsiți decât un software pentru DVD player și versiunea completă a jocului de acțiune MDK 2. Instalarea lui 3D Blaster GF2 Ultra a decurs fără probleme, în pofida foamei mari de curent. Software-ul driverului permite chiar și hobby-supratactorilor unele posibilități de tuning. Singura slăbiciune a lui Creative Ultra este lipsa posibilităților de

conectare, căci pe placă nu se găsește decât o ieșire analogică D Sub pentru monitor.

■ PRODUCĂTOR Creative ■ PREȚ cca. 550\$
■ www.creative.com

■ DOTĂRI Mulțumitor
■ INOVAȚII Foarte bine
■ PERFORMANȚĂ Foarte bine

92%
PUNCTAJ



Ușmașul Radeon

Radeon 32 MB DDR Doar puțin mai lent decât versiunea cu 64 MByte memorie.

Chipul grafic Radeon tactat la 164 MHz nu are prea multe avantaje față de concurență datorită arhitecturii sale de procesare. Acesta desenează doi pixeli cu câte trei texturi. Acest lucru este avantajos mai ales în jocurile pretențioase pline de efecte. În afară de asta, Radeon sprijină noi inovații grafice cum ar fi texturile tridimensionale și mișcări realiste ale pielii prin Vertex Skinning. În acest domeniu ATI este lider, căci jocurile actuale încă nu sprijină aceste efecte. În afară de acestea, Radeon stăpânește toate tehnologiile de Bump Mapping, ceea ce îl pune într-o poziție bună de pornire și la jocurile actuale. Pe latura performanțelor

„micuțului” Radeon poate ține bine pasul cu versiunea de 64 MBytes. Până la o rezoluție de 1.024 x 768 (16 Biți) ambele au aproape aceleași performanțe. Abia la 32 Biți Radeonul cu 64 Mbyte are cu până la 20 % rezultate mai bune la aceeași rezoluție. Acest lucru se datorează printre altele celor 32 MBytes suplimentari. Ca dotare, Radeonul mai are un software DVD Player. Prin ieșirea TV a lui Radeon 32 puteți urmări confortabil filme DVD și la ecranul mare al televizorului. În concluzie Radeon 32 este doar cu puțin mai lent decât Radeon cu 64 MBytes memorie. Cu cheltuielile de achiziție de 285\$ este cu 50\$ mai

ieftină. Prin urmare cu un sprijin de procesare al PC-ului de minimum 700 MHz, Radeon 32, datorită efectelor sale grafice inovatoare și suportului T&L o alternativă bună față de GeForce2 GTS. (bh/ars)

■ PRODUCĂTOR ATI ■ PREȚ cca. 285\$
■ www.ati.com

■ DOTĂRI Bine
■ INOVAȚII Bine
■ PERFORMANȚĂ Bine

88%
PUNCTAJ





Mini-Voodoo

Voodoo4 4500 Cel mai lent Voodoo cu chip VSA 100.

D Magia lui 3dfx se reduce încet-încet. Pentru a putea concura și cu ieftinele plăci MX, 3dfx mai scoate din pălărie după Voodoo5 5500 încă o placă grafică - de această dată însă doar cu unul dintre flexibilele chipuri VSA 100. Frecvența de tact a chipului și a memoriei sunt ambele de 166 MHz. Faptul că procesarea este lăsată în seama unui singur chip VSA 100 nu se poate constata doar la preț, ci și la performanță. Din punctul de vedere al softului, placa se prezintă destul de sărăcăcios, căci s-a renunțat la software DVD sau la un joc inclus în ambalaj. Totuși, în meniul plăcii grafice se lasă activat și 2X Anti Aliasing-ul. Din păcate, pe placă nu se găsește decât un singur chip, de aceea la jocurile rapide de acțiune trebuie să renunțați la Anti Aliasing-ul dublu, căci performanța este puternic afectată. Aici se simte lipsa celui de-al doilea chip grafic de care dispune V5 5500. La benchmark-uri am observat că placa nu se recomandă decât pentru sisteme cu un procesor până la 700 MHz. Pe lângă aceasta, din V4

4500 nu veți mai putea scoate cu nici o fărâmbă mai multă performanță. Deci CPU-urile mai rapide nu au prea mult sens cu acest Mini-Voodoo, căci chiar și pe un calculator de un gigahertz această placă grafică ar avea aceeași performanță. Ca accelerator grafic de începător alegeți mai degrabă un GeForce2 MX. Acesta dispune deja de T&L. Dacă mai aveți câți dolari în plus puteți apela și la Radeon 32 MB DDR, căci acesta nu numai că e rapid, dar dispune și de ieșire pentru TV și calități excelente de redare DVD.

■ PRODUCĂTOR 3dfx ■ PREȚ Ca. 176\$
■ www.europe.3dfx.com

■ DOTĂRI Mulțumitor
■ INOVAȚII Mulțumitor
■ PERFORMANȚĂ Bine

71%
PUNTAJ

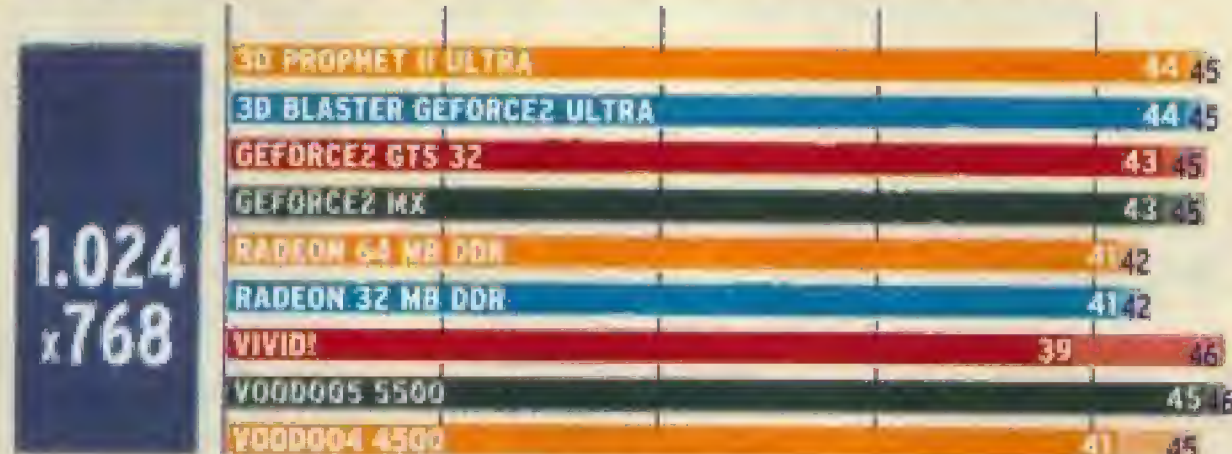
Viitorul

O problemă esențială a chipurilor viitorului va fi legătura cu memoria. Motivul este evident. Cu toate că frecvența de tact a chipurilor grafice se mai poate ridica, acest lucru efectiv nu aduce nimic, dacă datele procesate nu ajung destul de repede în chipul grafic. VideoLogic și ATI au cercetat deja unele căi interesante, cum se poate reduce transferul de date dintre chip și memorie. La VideoLogic și Tehnologia PowerVR se utilizează Tile Based Rendering, la care se procesează doar suprafețele vizibile. ATI în schimb economisește din potențialul busului implementând în Radeon tehnologia Hyper Z. Ce face însă concurența? 3dfx lucrează momentan la „Specter”, un nou chip grafic cu un chip geometric extern, în timp ce nVidia cercetează NV20 (GeForce3) pentru Xboxul lui Microsoft. Să ne mai punem atunci întrebarea dacă Radeon II și G800 de la Matrox vor mai putea ține pasul?

PC-ul de clasă mijlocie

Am testat următoarele plăci grafice pe un Pentium III 500.

Unreal Tournament 4.28 (PIII 500 MHz, Direct3D)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (PIII 500 MHz, OpenGL)

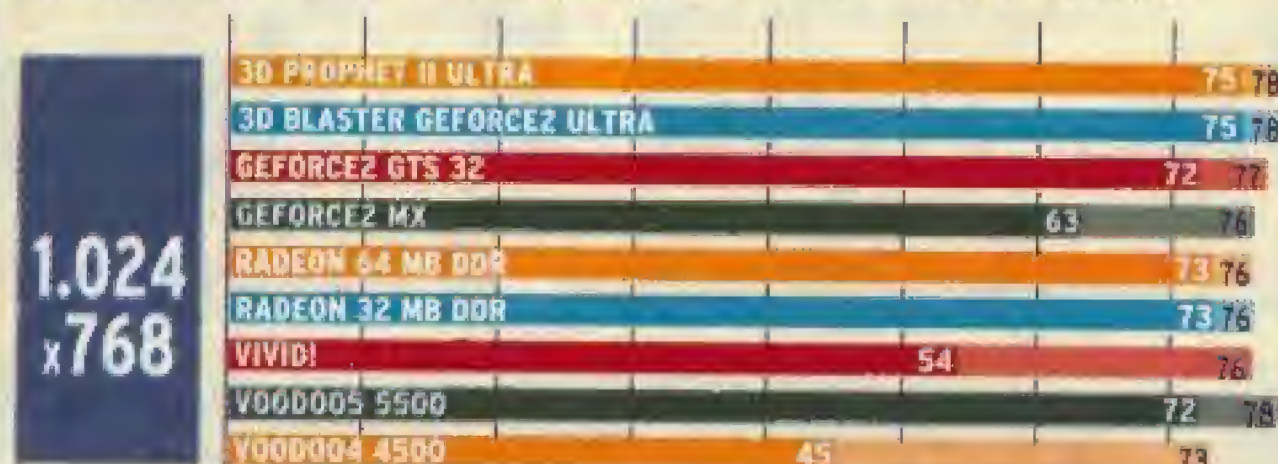


În Unreal Tournament aproape toate plăcile grafice s-au prezentat la fel. În Heavy Metal F.A.K.K. 2 plăcile cu hardware T&L se pot impune față de Voodoo sau Vivid!. Deoarece valorile plăcilor GeForce2 (GTS și MX) au fost identice la toate plăcile, am ales în acest caz doar o singură valoare.

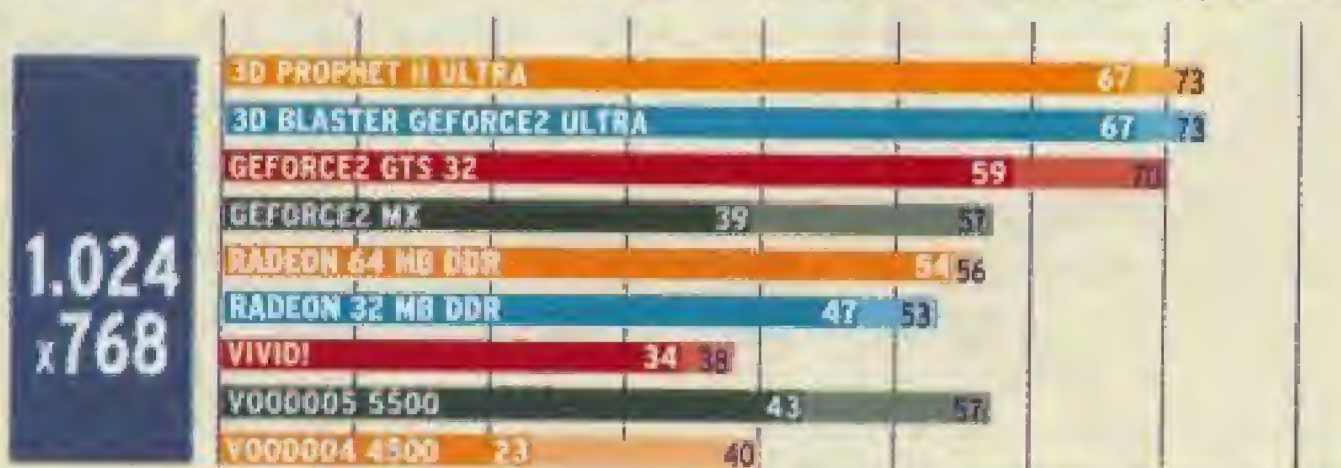
Sisteme High-End

Am testat aceste plăci grafice într-un sistem Athlon 1.000.

Unreal Tournament 4.28 (Athlon 1.000 MHz, Direct3D)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (Athlon 1.000 MHz, OpenGL)



GeForce2 Ultra, în ciuda prețului ridicat nu se poate impune cu adevărat față de GeForce2 GTS. În Unreal Tournament unele plăci manifestau momente de paralizie. La F.A.K.K. 2 Voodoo4 4500 și Vivid! Rămân cu mult în spatele restului plutonului.

Maestrul dotărilor

3D Prophet II Ultra la fel de scump ca Ultra al lui Creative, dar cu o dotare mai bună.



3D Prophet II Ultra lucrează cu aceeași tactare ca ceilalți concurenți GeForce2 Ultra: 250 MHz frecvență de tact a chipului grafic și 460 MHz (2 x 230 MHz) pentru memoria DDR. Puteți utiliza software-ul DVD Player inclus în pachet împreună cu ieșirea TV a plăcii pentru a urmări filme DVD pe televizor. Datorită cablului S-VHS livrat de asemenea împreună cu placa puteți reda și alte semnale de monitor pe un televizor sau pe un aparat video. Trebuie însă să renunțați la jocuri suplimentare. Hercules a mai dotat placa grafică cu o mufă analogică D-Sub pentru monitor precum și cu o mufă DVI pentru monitoare digitale. Softul de drivere

de la Hercules conține un Tweak Tool foarte util, care permite diferite setări ale Anti-Aliasing-ului și supratactarea chipului și memoriei. La încercările noastre de supratactare, memoria grafică lucra încă stabil chiar și la 500 MHz. La frecvențe și mai mari însă placa se încingea prea tare. Dar de ce să mai apelați la un GeForce2 Ultra dacă e suficient și un GeForce2 GTS? Plăcile Ultra se pot impune față de colegii lor GTS doar la adâncimea de culori de 32 Biți și la rezoluții mari. Dar importantă este și performanța PC-ului. Pe un Pentium III 500 un Ultra (la 1.024 x 768 pixeli la 32 Biți) este în medie doar cu 3% mai rapid decât GeForce2 MX (cca. 165\$). Pe un Athlon 1.000 această diferență este

de 38%. Sigur este în orice caz că 3D Prophet II Ultra împreună cu un PC de un Gigahertz este momentan probabil cea mai bună combinație pentru jocuri.

■ PRODUCĂTOR Hercules ■ PREȚ cca. 550\$
■ www.hercules.com

■ DOTĂRI Bine
■ INOVAȚII Foarte bine
■ PERFORMANȚĂ Foarte bine

93%
PUNCTAJ



Alternativa ieftină

Vivid! În ciuda tactării sale relativ slabe, Vivid! Ajunge în poziția mijlocie a plutonului.

S-ar putea spune: „foarte spartani”, dacă aruncăm o privire asupra valorilor teoretice a noului chip PowerVR3. Vivid! Utilizează chipul Kyro3D și aceeași tehnologie de procesare ca plăcile PowerVR anterioare. Chipul și memoria lucrează doar la 115 MHz, care însă sunt foarte eficienți. Prin Tile Based Rendering, imaginea care urmează să fie redată se împarte în dreptunghiuri mici, care apoi sunt procesate separat. Astfel nu trebuie să prelucraze informațiile de adâncime în Z Buffer și se economisește mult din FSB-ul RAM-ului și din spațiul de memorie. Atât despre teorie. În practică Vivid! bate cu puțin Voodoo4

4500, costă chiar cu 22\$ mai puțin și mai are în ambalaj o versiune WinDVD. Noul PowerVR nu este însă o alternativă serioasă față de plăcile MX. Pentru aceasta lui Vivid! îi lipsește unitatea geometrică, care accelerează jocurile optimizate pe T&L. În afară de aceasta nu scalează la fel de bine ca plăcile MX la creșterea frecvenței procesorului PC. Cine dorește să-și netezească canturile jocurilor cu Vivid! trebuie să sacrifice foarte mult din performanță. Aici placa apelează, asemenea colegilor GeForce2, la așa numitul Supersampling. Fiecare cadru se procesează la o mărire multiplă și apoi compresat la rezoluția de ieșire

cu un Filer bilinear. Vivid! însă nu face față la asemenea acrobații de procesare.

■ PRODUCĂTOR VideoLogic ■ PREȚ Ca. 155\$
■ www.videologic.com

■ DOTĂRI Bine
■ INOVAȚII Mulțumitor
■ PERFORMANȚĂ Bine

81%
PUNCTAJ



Merită cu adevărat achiziția unui accelerator grafic scump?

În acest tabel am verificat pentru dvs. prețul și performanțele plăcilor grafice testate. Ca bază pentru performanțe am utilizat media benchmark-urilor realizate de noi.

PLACĂ GRAFICĂ	PRODUCĂTOR	PREȚ	PERFORMANȚĂ PIII 500	PERFORMANȚĂ PIII 750	PERFORMANȚĂ PIII 1.000
Vivid!	VideoLogic	DM 350,-	34 (0)	41 (0)	44 (0)
GF2 MX 175/166	Diverse	DM 375,- (+7%)	39 (+14%)	48 (17%)	51 (16%)
V4 4500	3dfx	DM 400,- (+14%)	32 (-6%)	33 (-20%)	34 (-23%)
Radeon 32	ATI	DM 650,- (+86%)	38 (+12%)	51 (+24%)	60 (+36%)
V5 5500	3dfx	DM 660,- (+89%)	37 (+9%)	48 (17%)	58 (+31%)
GF2 GTS 32	Diverse	DM 700,- (+100%)	42 (+24%)	57 (+39%)	66 (+50%)
Radeon 64 VIVO	ATI	DM 950,- (+170%)	39 (+14%)	55 (+34%)	64 (+45%)

Am constatat performanțele prin benchmark-urile noastre. Ca valori de referință am utilizat performanța la Unreal Tournament și F.A.K.K. 2, ambele la 1.024 x 768 puncte și 32 Biți adâncime de culori.

Plăcile Ultra se impun față de colegii GTS doar la rezoluții mai mari și în adâncime de culoare de 32 Biți.



Tipuri Tricks: AoE2: The Conquerors • Baldur's Gate 2 • C&C Red Alert 2 • Sudden Strike

2 Games

anul 1 / nr. 7 / 2000 79.900 lei

2 CD-uri • 10 filme-uri • 60 minute video

Ultimul Tournament 2
Primul video pe CD

Sudden Strike
Surpriză: De ce noua comaral rusesc este mult mai bună decât C&C

Baldur's Gate 2
Mega-Test: Noua referință bate chiar și Diablo2
Numeroase tips & tricks

Commandos 2

Viata la Pyro Studios: Imagini exclusive și cele mai noi secrete dezvăluite

Red Alert 2
Dezamăgirea: Westwood repetă vechile greșeli, Este Red Alert 2 un joc cu adevărat reușit?

Anno 1503
Dezamăgirea: Totul despre grandioasele îmbunătățiri
Cu mega-video

Test: • Baldur's Gate 2 • Sudden Strike • Homeworld: Cataclysm • Crimson Skies

2 Games

anul 1 / nr. 7 / 2000 79.900 lei

Commandos 2

Anno 1503

Red Alert 2

Sudden Strike

Baldur's Gate 2

Homeworld: Cataclysm

Crimson Skies

www.pcgames.ro



For a Hand Full of Wheel

ThrustMaster 360 Modena Pro Racing Wheel Volanul de Ferrari cu un extra în dotare.

■ O TREABĂ ROTUNDĂ
Modena 360 Pro se prezintă și într-o versiune mai mică fără manetă schimbătoare de viteză.



Volanul și pedala au o stabilitate foarte bună și nu se dau bătute nici la pistele bogate în curbe.

Noul Modena 360 Pro de la ThrustMaster are multe de oferit, căci în spatele volanului nu se găsesc doar două butoane de viteză ci patru. Două dintre acestea sunt digitale, celelalte două lucrează analogic și pot suplini și pedalele, care sunt de asemenea incluse în set. Pe volan în afară cele două mini-joystickuri se mai găsesc și două butoane de tragere. În dreapta găsiți un comutator cu două poziții, cu care puteți schimba comod vitezele. Pedalele sunt conectate la roată, apoi prin USB la calculator. Volanul și pedala au o stabilitate foarte bună și nu se dau bătute nici la pistele bogate în curbe. Pedalele sunt foarte ridicate și sunt arcuite cu forțe diferite. Acțiunile de accelerare și de frânare bine dozate sunt floare la ureche, dată fiind cursa mare a pedalelor. Mulțumită software-ului inclus puteți configura comod toate axele, butoanele și comutatoarele. Puteți chiar și să-i atribuiți pedalei de frână și celei de accelerație axe diferite dacă un joc

necesită acest lucru. E drept că volanul în sine este cam mic însă cauciucare ne face să uităm de acest lucru. Nici unghiul de rotire cu cele 180 de grade nu este prea generos, însă la testele Modena s-a comportat foarte bine în cele mai diferite jocuri de curse. În *Need For Speed: Porsche*, *Midtown Madness 2* și *Mercedes-Benz Truck Racing* ne-a oferit fidelitate de pistă și cele mai bune timpuri.

■ PRODUCĂTOR ThrustMaster
■ PREȚ cca. 75\$
■ WWW www.thrustmaster.com

■ DOTĂRI Bune
■ FEATURES Satisfăcător
■ PERFORMANȚE Bune

80%
PUNCTAJ

Microsoft vă scutură mâna Drăgălaș

Microsoft Force Feedback 2 Un urmaș vrednic cu puține slăbiciuni



Ca la toate produsele SideWinder, instalarea se rezolvă repede: instalați software-ul, atașați cablul de alimentare la Joystick, cablul USB în calculator și gata. Prin greutatea sa, alimentatorul integrat asigură o stabilitate fantastică. Reglatorul lateral

FF2 este prelucrat robust: când motoarele integrate intră în turație, Joystick-ul mai că nu-și ia zborul.



■ CATEGORIA GREA
Alimentatorul integrat sporește greutatea lui Force Feedback 2 astfel acesta este foarte stabil.

a fost modificat din păcate în sens de involuție, căci dacă îl împingeți doar cu degetul mare nu vă va fi deloc ușor. În schimb, sunt foarte accesibile cele opt butoane și CoolieHat-ul mărit funcționează excelent. Reglatorul, axul transversal și cele două axe ale Joystick-ului lucrează foarte precis. Efectele FF dure și forțele de inerție sunt redată bine în jocuri ca și vibrațiile fine. Concluzie: Force Feedback 2 este o bucată robustă de hardware de calitate. Când motoarele integrate intră în turație Joystickul mai că nu-și ia zborul. Singura nemulțumire: în ciuda prețului de achiziție destul de ridicat nu se livrează și un joc în pachet.

■ PRODUCĂTOR Microsoft
■ PREȚ cca. 105\$
■ WWW www.microsoft.de/sidewinder

■ DOTĂRI Bune
■ FEATURES Foarte bune
■ PERFORMANȚE Foarte bune

88%
PUNCTAJ

Logitech iFeel MouseMan

Logitech a și-a dotat mouse-ul optic cu un motorăș care-i permite efecte de vibrație asemănătoare cu Force Feedback. Nu oferă însă decât efecte simple de vibrație, care pot fi mai dure sau mai fine. Până la ora actuală, se știe că doar *Black & White* va sprijini acest tip de mouse. iFeel mouse este mai de grabă ceva pentru jucătorii care au câțiva parați în plus.



■ CLĂTINAT
Efectele lui MouseMan sunt destul de monotone.

■ PRODUCĂTOR Logitech
■ PREȚ cca. 57\$
■ WWW www.logitech.de

■ DOTĂRI Bune
■ FEATURES Bune
■ PERFORMANȚE Bune

81%
PUNCTAJ

Vibrații ieftine

Logitech WingMan Force 3D Un Joystick Force-Feedback accesibil.



Transferul de forță a lui Force 3D nu este optim, prețul însă nu este rău.

WingMan Force 3D nu numai că e mai mic, dar și costă mai puțin decât precursorul său. Cu excepția Force Feedback-ului seamănă extrem cu WingMan-ul și are - la fel ca și acesta - șapte taste programabile, un ax transversal precum și un reglator, Coolie-Hat

(opt direcții) și o mufă USB. Motoarele sunt alimentate de un transformator. Efectele mai mici sunt transmise slab, iar inerția este dezactivată prin standard. Dacă o setați pe acesta la maximum de 150 de procente, atunci stickul se clatină deja de la sine. Jocul livrat cu Joystickul, *Castrol Honda*, nu sprijină decât plăcile grafice 3dfx și, prin urmare, posesorii de GeForce & Co. nu vor vedea decât niște zgronțuri în 256 de culori. În testul cu *Starlancer* efectele nu au fost redade atât de fidel ca la precursorul acestui stick. Cine acceptă compromise la calitate primește pentru cel 65\$ un Joystick Force Feedback la un preț avantajos.

PREMIUL DE DESIGN
La designul lui Force 3D Logitech s-a inspirat după seria WingMan.



PRODUCĂTOR Logitech
PREȚ cca. 65\$
www.logitech.com

DOTĂRIBune
FEATURESSatisfăcător
PERFORMANȚESatisfăcător

PUNCTAJ

73%

Scândură

Saitek PC Dash 2 Gamedash

Acest auxiliar de joc cu cablu USB are 35 de taste, un Coolie-Hat și o tastă Shift. Tastele le configurați prin software cu diferite funcții de tastatură. Astfel veți putea scăpa de enervantele intervenții cu tastatura. În pachet găsiți și autocolantele colorate ale funcțiilor tastelor pentru *Diablo 2* și *The Sims*. Contactele însă sunt prea lente pentru acțiunea razantă din jocurile de acțiune.



PUSH ME
La jocurile care apelează mult la tastatură, Dash 2 merită un gând.

PRODUCĂTOR Saitek
PREȚ cca. 45\$
www.saitek.com

DOTĂRIBune
FEATURESSatisfăcător
PERFORMANȚEBune

PUNCTAJ

77%

Force Feedback pentru gamepad

Logitech WingMan RumblePad Gamepadul cu forță suplimentară integrată.



Se pare că Logitech și-a descoperit similitățile cu controlererele Force Feedback. Pe lângă mouse-uri cu Force Feedback și Joystickuri vibrante, specialiștii elvețieni de controlere produc acum și un

Gamepad cu această funcție. WingMan RumblePad este un instrument USB și are o nouă tastă de foc pe care le puteți configura ușor cu ajutorul ProfilerSoftware-ului inclus în pachet atribuindu-le orice tastă. Cu două butoane suplimentare puteți opri efectele care uneori devin foarte puternice sau schimba între două moduri de funcționare. În modul Sports stickul analogic din stânga lucrează ca unul digital, în modul

Flight lucrează însă ca un Joystick analogic. De altfel cele două stick-uri analogice cad bine pe degetul mare și se pot manevra foarte precis. Chiar și după o partidă lungă de *NHL 2001* degetul mare stâng nu obosește. Un gimmick drăguț: reglatorul extravagant deasupra butonului de foc din dreapta. Acesta se poate opera comod cu degetul mare drept sau chiar și cu degetul arătător și se

recomandă mai ales pentru jocurile de curse. În *Need For Speed: Porsche* RumblePad-ul ne-a arătat ce știe. Fiecare crash a fost sărbătorit cu vibrații puternice, fiecare greșală mică a fost redată cu efecte de șerpuire. La fel de bine se scutura RumblePadul și în jocuri asemănătoare cu suport Force Feedback. Pentru 35\$ cu RumblePad primiți un Gamepat fortificat cu forțele fizicii, ergonomic, care nu dă înapoi nici de la simulatoarele de zbor.

PRODUCĂTOR Logitech
PREȚ cca. 35\$
www.logitech.com

DOTĂRIBune
FEATURESBune
PERFORMANȚEBune

83%

PUNCTAJ

Chiar și după o partidă lungă de *NHL 2001* degetul mare stâng nu obosește.

O MÂNĂ PUTERNICĂ
Efectele de scuturare a noului Gamepad Logitech ne amintesc de funcțiile Dual Shock ale lui PlayStation.



Venom



Pe lângă publicitate *Venom* cere și gândire: în acest 3D shooter nu e suficient să seceri adversarii când ai contactul vizual. Mult mai importantă pentru reușită este planificarea. În afară de aceasta jucătorul controlează doi membri de echipă cu ajutorul cărora atacurile se pot coordona, ceea ce se și recomandă cu insistență având în vedere avantajul numeric al adversarilor. Versiunea demo oferă două nivele jucabile.

Control:

Tastă

W/X
A/D
R

Acțiune

Înainte/înapoi
Stânga/dreapta
Încărcare

■ Necesari: Pentium II 300, 64 MB RAM

■ Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM

■ Suport 3D: Direct3D

Blair Witch 2



Odată cu lansarea noului film de cinema și doar la o lună după lansarea primei părți puteți testa acum *Blair Witch Volume 2: Coffin Rock*. De această dată ajungeți în secolul al 19-lea. Sunteți soldatul Lazarus în războiul civil, care a ajuns în Burkittsville. Răul și-a trimis deja solii în întâmpinarea voastră. Îl puteți evita oare? Și cea de-a doua parte utilizează același engine Nocturne. De această dată însă, jocul a fost produs de creatorii lui *Rune*, Human Head.

Control:

Tastă Acțiune

U Sens de deplasare
O Foc
R Utilizare obiecte
L Utilizare armă

■ Necesari: Pentium II 266, 64 MB RAM

■ Recomandat: Pentium III 450, 128 MB RAM

■ Suport 3D: Direct3D

U.T. v348



Alături de shooterul *Q3A* de la id-Software, *Unreal Tournament* se bucură de cel mai mare respect din partea fanilor genului. Cine nu a participat încă la luptele din nenumăratele arene, poate încerca jocul cu ocazia acestei versiuni demo

Control:

Tastă

Q
A
S
D
.
.
O
U/O
B/R
L
E
H
1 bis O
-
U

Acțiune

Înainte
Înapoi
Pas în stânga
Pas în dreapta
Întoarcere spre stânga
Întoarcere spre dreapta
Controlați personajul
Foc primar
Foc secundar
Săritură
Activare Inventar
Activați/dezactivați fuga
Schimbarea armelor
Trece la arma următoare
Trecere prin inventar

■ Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM

■ Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM

■ Suport 3D: Direct3D, Glide

Seria *FIFA* nu simulează doar furtunile de aplauze de pe stadion, ci declanșează același lucru și la cumpărători. Ei pot decide cu ajutorul acestei versiuni demo dacă *FIFA 2001* cel mai proaspăt urmaș al seriei, își merită banii sau nu.

Control:

Tastă	Acțiune
QASD	Directii de deplasare
s	Pasă
d	Șut
w	Sprint
a	Voleu
q	Pasă lungă
H	Săritură
e	Apărare
O/B	Rotire 360°

- Necesari: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, Placă grafică 3D
- Recomandat: Pentium III 450, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D, Glide



FIFA 2001

Cu *Pro Rally 2001* Ubi Soft vrea să se etaleze în continuare în genul curselor: un model cuprinzător de avarii și 60 de componente mecanice simulate vor asigura doza de realism necesară, în timp ce texturile realiste, umbrele în timp real și proiecțiile de particule precum și diferitele efecte meteo aduc luciul vizual. Versiunea demo vă arată cât de promițător este acest joc.

Control:

Tastă	Acțiune
Q A	Înainte/înapoi respectiv frână
S D	Stânga/dreapta
L	Frână de mână

- Necesari: Pentium II 233, 64 MB RAM, Placă grafică 3D
- Recomandat: Pentium III 500, 64 MB RAM
- Suport 3D: Direct3D, Glide



Pro Rally 2001

Bineînțeles că *Warm Up!* Nu se poate lua la măsură cu *Grand Prix 3-ul* maestrului Crammorg, dar colegul de breaslă se orientează mai degrabă unul public mai dornic de acțiune. Cine nu dorește să elimine complet legile fizicii poate alege la început modul simulator - însă nici acest nu mai are prea multe în comun cu realitatea.

Control:

Tastă	Acțiune
Q A	Înainte/înapoi respectiv frână
S D	Stânga/dreapta
HU	Viteză în sus/viteză în jos
+	Turbo

- Necesari: Pentium 166, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 266, 64 MB RAM
- Suport 3D: Keine



Warm Up!

HAPPY NEW YEAR!

ANIMATED

Abonamente la:
tel. 059/479.661
www.pcgames.ro
E-mail: redactie@pcgames.ro

Tips & Tricks

Pagina **151****BALDUR'S GATE 2**

Pe nouă pagini vă spunem soluțiile la questuri importante și cum puteți ajunge în posesia cetăților.

ZEUS

Colonizați cu ajutorul nostru Grecia antică.

Pagina **173**Pagina **160****FIFA 2001**

În fiecare an un nou FIFA și de fiecare dată indicații noi.

Pagina **165****NO ONE LIVES FOREVER**

Noi vă arătăm cum veți trece ca agent secret prin diferitele misiuni.

Indiferent că e vorba de RPG, aventură, sport, strategie sau acțiune: în această rubrică toată lumea găsește ceva. Noi vă dorim multe ore de joc palpitante și cu succese cu ocazia noului mileniu.

Tips & Tricks

151	Baldur's Gate 2	Soluții generale
160	FIFA 2001	Soluții generale
169	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Soluții generale
165	No One Lives Forever	Soluții generale
173	Zeus	Soluții generale

Shorttips

178	Baldur's Gate 2	Cheats
177	C & C Red Alert 2	Shorttip
178	NHL 2001	Shorttip
178	No One Lives Forever	Shorttip
177	Wizards & Warriors	Shorttip
178	Zeus	Shorttip

Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmați indicațiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie **PERSONAL** realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv internet)!

Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?
Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?
Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

Să trimiț textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?
Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală.
Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun și o schiță/un screenshot?
Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimiț documentele?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?
Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicații folositoare și interesante.

Pot să trimiț Tips&Tricks prin e-mail?
Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: tips@pcgames.de (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?
Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.
Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?
În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi Impressumul din revistă).

La ce trebuie să fiu atent când trimiț documentele?

1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Tips & Tricks
Roßstrasse 21
90 429 Nürnberg
Sau per e-mail la:
tips@pcgames.de
redactie@pcgames.ro
pcgames@rdsor.ro



STAR WARS PIT DROIDS

Peste 300 puzzle-uri care te vor înnebuni! Roboteii lui Watto trebuie să ajungă la cursele POD, dar ei au nevoie de ajutorul tău pentru a dezlega o mulțime de enigme în decorul fascinant al planetei Tatooine. 8 nivele de dificultate, 6 medii de joc Star Wars, 16 melodii originale. Posibilitate de editare a propriilor puzzle-uri. Cu această echipă hăcutul e în mers!



STAR WARS YODA'S CHALLENGE

Însolitu-l pe Yoda în camera de consiliu Jedi! Învățați matematică, citire și muzică prin joc în lumea plină de imaginație a lui Star Wars. Episodul 1. 6 aventuri uimitoare te așteaptă, tinere Jedi! Yoda te învață să gândești logic, să citești, să citești hărți, orientare spațială, ritm, citire, vocabular, modelare și geometrie.



HEROES COMPENDIUM

Prinsele două titluri și add-on-ul celui de al doilea, din cea mai celebră serie a jocurilor de strategie se află acum într-un singur pachet. Compendiul conține: Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest, Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars și Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty.



ALIEN NATIONS

Informații la tel.
059-479661



ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

Baldur's Gate 2

După introducerea din numărul trecut al revistei, continuăm indicațiile pentru quest-urile importante ale jocului.

Mărirea nivelului

Cu acest truc simplu fiecare trecere de nivel va fi un succes.

Înainte de trecerea nivelului unui personaj, salvați jocul și setați gradul de dificultate la valoarea minimă. Acum personajele primesc automat punctajul maxim la lovituri după trecerea la nivelul superior. După aceea puteți seta gradul de dificultate la normal.

Quest: Eliberarea cetății De'Arnise



PRIMUL CONTACT Nalla vi se adresează automat, dacă vă apropiați de ea.

Cum încep cel mai bine quest-ul Nalla?

Copper Coronet și poarta lui Azhlatia

Nalla se află în taverna Copper Coronet, în suburbiile de la Athkatla. Luați-o în grupul dvs. Înainte de a începe călătoria spre cetate, e recomandabil să lăsați trupa să se odihnească. Părăsiți orașul la poarta acestuia, pe la Crooked Crane. Stați de vorbă în nivelul 1 cu Tiira și Aulava și încurajați-i în dragostea lor. Turul secret prin încăperea cu dulapuri duce la un Lich, pe care însă e bine să îl lăsați în pace. Dacă e noapte, la poartă un anume Hareishan va fi atacat de hoți. Ajutați-l, dar nu vă mirați pentru „recunoștința” sa. Flydian, solul lui Trademart și potențialul mandatant, poate fi și el găsit la porțile orașului.

Cetatea De'Arnise - Coborâți podul

Cum ajung la mecanismul podului?

În fortăreața sud-vestică îl întâlniți pe căpitanul Arat,

pentru care trebuie să coborâți podul. Folosiți coridorul secret din nordul fortăreței pentru a intra în cetate. Deleson se găsește în încăperea învecinată, în stânga, lângă primul troll. Cetatea e plină de uși secrete, ceea ce e cam mult pentru un hoț. Treceți prin curte spre dreapta în cetate. De aici urcați scările și mergeți de-a lungul



STĂPÂNUL PORȚII Coborâți podul cu ajutorul mecanismului, pentru a lăsa trupa De'Arnise să intre.

palisadelor. Astfel ajungeți la mecanismul podului.

Cetatea De'Arnise - Flail of Ages

În spatele depozitului de arme, la Daleson, un coridor vă conduce spre încăperea fierarului, în care mai târziu veți putea realiza arma. Cu o încăpere mai departe găsiți primul Headpeace. Cu un etaj mai sus o veți întâlni pe Lady Delcia Caan. Alături găsiți o cameră cu golemi. Dulapurile conțin al doilea Headpeace.

Cum ajung în posesia armei magice Flail of Ages?



MASTERTHIEF Strecurați-vă neobservat pe lângă golemi și furați tot ce găsiți.

Ultimul este în posesia lui Glalcas, care se află și el la același etaj. Dacă reușiți să-l fermecați, veți obține 22.250 de puncte.



MUNCĂ DE LĂMURIRE Îl puteți convinge pe Claicas doar dacă o aveți pe Nalla în grupa dvs. Fără Nalla va trebui să vă luptați cu el.

Cum termin cu Umber Hulkșii?

Cetatea De'Arnise - Păcălirea Umber Hulkșilor din pivniță

Chiar dacă sunteți prietenul animalelor, nu ezitați să măcelăriți cei patru câini din curte. În bucătărie prelucrați animalele transformându-i în



CA LA CARTE Cu cunoștințele dvs. de bucătar, puteți găti mâncare din carne de câine.

Plasați mâncarea



ORA MESEI Furișați-vă cu hoțul în pivniță, pentru a momi Umber Hulkșii.

măncare. Furișați-vă cu hoțul pe lângă monștri și plasați momeala în pivnițe, la oase. Umber Hulkșii fug la hrană și puteți înclui ușa. Pentru această manevră primiți 18.750 EXP.

Cetatea De'Arnise - Lupta cu TorGal

Cum îl pot învinge pe liderul trollilor, TorGal?

Momiți-l pe TorGal cu unul din personaje, făcându-l să iasă singur din sală. În încăperile superioare îl veți putea învinge cu forțe unite, fără ca gărzile sale să observe ceva. După aceasta vă puteți ocupa și de restul trollilor rămași în sala de la subsol.



Atrageți-l pe TorGal



Quest: Investigații asupra crimelor în Umar Hills

Cum procedez la investigarea crimelor?

După ce ați ajuns în Umar Hills, vizitați-l pe ministrul Lloyd în casa sa. Căsuța lui Merelia din vest vă oferă



SĂNOȘ REC Acționați diplomatic. Vorbiți cu Madulf și credeți-l. Acceptați propunerea sa de a vorbi cu Lloyd.

primele indicii asupra incidentelor (jurnalul se află pe masă). În nord-estul satului îl întâlniți pe Madulf. Nu luptați cu el, ci transmiteți vestea acestuia ministrului Lloyd (7.500 EXP). După aceea vorbiți din nou cu Madulf, care vă dă Shield Of The Lost (Armor Class Bonus +3) și alte indicii. Pentru a clarifica misterioasele cazuri, trebuie să călătoriți la ruinele templului din nord.

Umar Hills - Dirbert

Să ajut tinerii aventurieri?

Puteți câștiga încă 2.000 EXP, dacă îl procurați lui Dirbert și prietenilor săi trei Bastardsword-uri și un urciur de țipari. Obiectele le puteți procura de la comercianții de lângă taverna satului.

Umar Hills - Jermin

Merită să îl ajut pe Jermin?

Vorbiți cu Daar în fața casei lui Jermin și vorbiți apoi cu vrăjitorul. Pentru golemul său are nevoie de Mimic Blood, pe care îl găsiți în peșterile din apropiere. Atenție: acolo vă așteaptă doi Humber Hulkși. Pentru împlinirea acestei sarcini veți primi 19.250 EXP și Shortsword-ul magic Ibrata. Dacă după aceea îl veți salva pe Jermin de golemul care o ia razna, mai primiți 21.250 EXP.

Umar Hills - Jeb & the Hendricks

Ce rol are Jeb și Hendrikși?

Vorbiți la malul râului cu Jeb și răspundeți în ordinea



SURPRIZĂ Când deschideți lada, în fața trupei se materializează un Killer Mimic.

2-1-3. Apoi întrebați-l pe Hendrick despre secretul său și țineți-l la palavre. Astfel veți ajunge în posesia prețioasei pietre Beljuril.

Ce să fac la ruinele templului?

Urmați-l pe Anat în peșteră și ascultați-l. Oferiți-i ajutorul în lupta împotriva lorzilor Shade. După ce ați ajuns la templu, trebuie să orientați fereastra spre Gemstone; astfel, creaturile umbrelor vor fi dezintegrate îndată ce intră în raza de lumină. În pivnițe trebuie să-l învingeți pe Shadow Jailor, pentru a acapara Shadow Prison Key. Cu aceasta o veți putea elibera din închisoare pe luptătoarea Mazzy.



ILUMINAT Ușurați-vă lupta împotriva Shadow Monsters manipulând fereastra, pentru a activa cristallul.

Ruinele templului - Amuanas Bones

Unde trebuie să adun oasele lui Amuana?

Treceți peste scândurile de lemn și repede pe lângă câmpul de lavă, în încăperea sudică, pentru a depune acolo oasele (17.750 EXP). Grupul dvs. primește în schimb Wardstone-ul, cu al cărui ajutor puteți trece neobservați pe lângă zmeul lui Shade Lord. Puteți momi monștrii din nordul câmpului de lavă și să-i atrageți în infernul încins. Protejați un personaj împotriva focului și vrăjliți-l cu Haste. Puneți-l să alerge în jurul bazinului; adversarii sunt constant



Predați oasele lui Amuana

PLIMBARE PRINTRE OASE Predați oasele, pentru a obține importantul Wardstone.

siăbiți de căldura lavel.

Ruinele templului - Sun Gems și ritualul sfânt

Parcurgeți numele de AMUNATOR, astfel

Care este rolul
încăperii cu litere?



FĂRĂ GRABĂ Furați Sun Gem-ul doar după ce forța acestuia a omorât toți monștrii umbrelor care atacă.



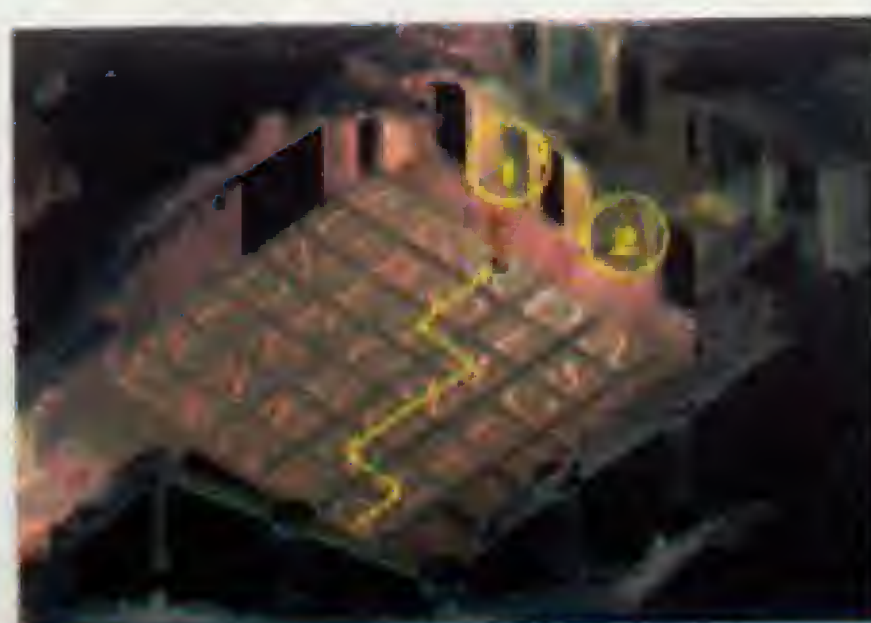
CĂUTAȚI CU ATENȚIE În camera din nordul lavel, cercetați coloana de piatră, pentru a obține ritualul Nootide.

capcanele nu se vor decianșa. În încăperea din stânga (1) se află un Bone Golem. Dacă îl învingeți, puneți stăpânire pe Dusk



ÎNCĂ UN ASCUNZIȘ În camera cu stâlpul rotund se găsește Ritualul de Dimineață.

Ritual, un Sun Gem, o sfoară magică și două formule magice. În încăperea din dreapta (2) un Shadow vă oferă Lightstone Gem-ul.



Chiar dacă îl veți ajuta, acesta vă va ataca. Verificați-i încăperea pentru a pune mâna pe platra căutată.

Cum se
celebrează
ritualul sfânt?

Întoarceți-vă cu cele trei ritualuri în haia cu statula cea mare și începeți testul. Răspunsurile corecte sunt:

Morn-Ritual - 2-3-1

Noon-Ritual - 3-1-1

Dusk-Ritual - 1-3-2

Să mă lupt cu
zmeul?

Acum puteți avansa la zmeul-umbră. Ignorați-l și urcați scările care duc direct spre adversarul final. Atacați cu un luptător întărit altarul, iar cu restul grupului atacați-l pe Shade Lord.

Sunt din nou în
Athkatla. Ce fac
mai departe?

Athkatla - Desfășurarea evenimentelor

Dacă ați adunat 15.000 unități de aur, veți fi luat la întrebări de vampirul Valen, apoi de tânărul Brus. În acest punct, dvs. veți decide ce faceți mai departe. Ca personaj bun, îl veți urma pe Brus, pentru a sprijini breasla Shadow Thieft. Personajele răutăcioase se duc spre Graveyard District, pentru a asculta propunerea lui Bodhi.

Întâlnirea cu Bodhi

Înainte de a coborî în cavou spre Bodhi, salvați jocul. Se poate întâmpla ca unele dintre personajele dvs. să nu fie de acord cu hotărârea dvs. și să părăsească echipa. După înțelegerea cu Bodhi, fiecare personaj rămas primește 36.750 EXP. Dacă știți cine părăsește grupul, mai încărcăți ultima salvare și eliminați personajele respective din grup. În locul acestora angajați personaje răutăcioase, ca de exemplu piticul Korgan (Copper Coronet).

De ce trebuie
să țin cont înainte
de a-l întâlni
pe Bodhi?

Bodhi - Confiscarea mărfurilor de contrabandă

Cum ajung
la marfă?

Găsiți traficanții în partea sudică a docurilor. Deoarece pe treptele de lemn aveți



ÎNCHESUALĂ Dacă vă luptați pe scări, eroii dvs. au șanse reduse. Mai bine retrageți-vă.



IATĂ GUM SE FACE Pe piața goală a docurilor puteți elimina traficanții unul câte unul, dacă aceștia vă urmăresc.

prea puțin loc pentru a lupta, este recomandabil să atrageți adversarii în piață, pentru a-i elimina aici. Cei mai periculoși sunt aruncătorii de cuțite cu



SALVARE RAPIDĂ Duceți-l pe Renfeld repede la Rylock. Astfel, Renfeld va fi în siguranță.

pumnalele lor otrăvite. Eliminați-i întâi pe aceștia, cât mai repede.

Merită să-l ajutăm
pe Renfeld?

Atacul lui Renfeld

Dacă după întâlnirea cu

Bodhi vă duceți spre docuri, veți fi eventual martorii jafului lui Renfeld. Ajutați-l și duceți-l apoi la Galvary Estate (în sud-vestul docurilor). Pentru salvarea acestuia primiți 14.550 EXP.

Docks - În căutarea lui Montaron

La treptele mari din docuri îl întâlniți pe Xzar. După ce i-ați acceptat misiunea,

Ce trebuie să fac pentru a ajunge la Harpers?



CARTELĂ DE ACCES Furați amuleta din ultima cameră. Cu acesta veți putea ajunge nevătămat la primul etaj.



UNDE-I PĂSĂRICĂ? Intrați în cușcă și căutați-o cu mouse-ul, până ce o prindeți.

trebuie să-i faceți întâi un serviciu paznicului Rylock de la Galvary Estate (sedlul Harperilor), pentru a primi acces la clădire. Faceți un proces simplu cu Prebeck. În locuința acestuia puteți procura multe formule magice. Atenție însă, căci toate lăzile sunt prevăzute cu capcane.

Ce fac în clădirea Harperilor?

Căutați Harper Amulet-ul, pentru a ajunge nevătămat la etajul întâi. Examinați cu atenție colivia și prindeți micuța înaripată (20.000 EXP). Aduceți pasărea la Xzar (5.500 EXP). Dacă o mai aveți pe Jaheira în echipă, aceasta va dispărea după scurt timp.

Graveyard District - Ursulețul lui Wellyn

Cum pot să-l ajut pe micuțul Wellyn?

În sudul cimitirului întâlniți sufletul tânărului Wellyn. Ursulețul de pluș se află la Llynis, care se află în Copper Cornet. Vorbiți în tavernă cu Lehtinan și manifestați-vă interesul. După aceasta, paznicul vă lasă să intrați. Urcați pe scări la damele de companie. Pe hoțul de jucării îl veți găsi în ultima cameră pe partea stângă.



UNDE-Î URSULEȚUL? Recuperați ursulețul pe cale diplomatică sau ucideți-l pe Llynis cu sânge rece.

Cum demasc pirateria lui Isaea?

Demascarea lui Isaea

Dacă o mai aveți pe Nalia în grupa dvs. și dacă ați participat la înmormântarea tatălui ei, aceasta va fi arestată pe parcursul jocului de către Isaea. Khellor Ahmson va intra în discuție cu grupul dvs. și vă va da informații despre Isaea. Mergeți la docuri și căutați-l pe Barg. Acesta vă va oferi detalii în plus. În crăsmă trebuie să-l învingeți pe Officer Dirth, pentru a mai procura o dovadă. Acum mai trebuie doar să furați Financial Statement-urile lui Isaea dintr-un dulap din casa acestuia. Cu aceste dovezi, puteți să-i faceți lui Corgeig o vizită în clădirea guvernamentală, pentru a-l acționa pe Isaea în judecată.

Cum o pot răzbuna pe sora lui Anomen?

Moartea surorii lui Anomen

Dacă îl aveți în grupă pe paladinul Anomen, veți fi informați pe parcursul jocului despre moartea surorii sale. Acesta va acționa mai târziu în Bridge District în casa lui Saerk Farrahd, în funcție de sfaturile date de dvs. O partidă răutăcioasă ca a noastră bineînțeles că



PE LA SPATE Dacă doriți să vă răzbunați fără a face mare vâlvă, intrați pe scări.



BINE PREGĂTIT După ce ați eliminat gardianul din hol, în punctele marcate 1 și 2 veți mai putea atrage adversari.

recomandă răzbunarea. Nu intrați în iocuința lui Saerk Farrahd prin intrarea principală, ci urcați pe scări și folosiți intrarea din spate. Eliminați întâi cât se poate de mulți paznici, fără a intra și în marele salon de muzică. Vă va fi apoi mai ușor dacă l-ați învins în prealabil pe Saerk și pe garda sa.

Cum pot elucida crimele?

Crimele din Bridge District

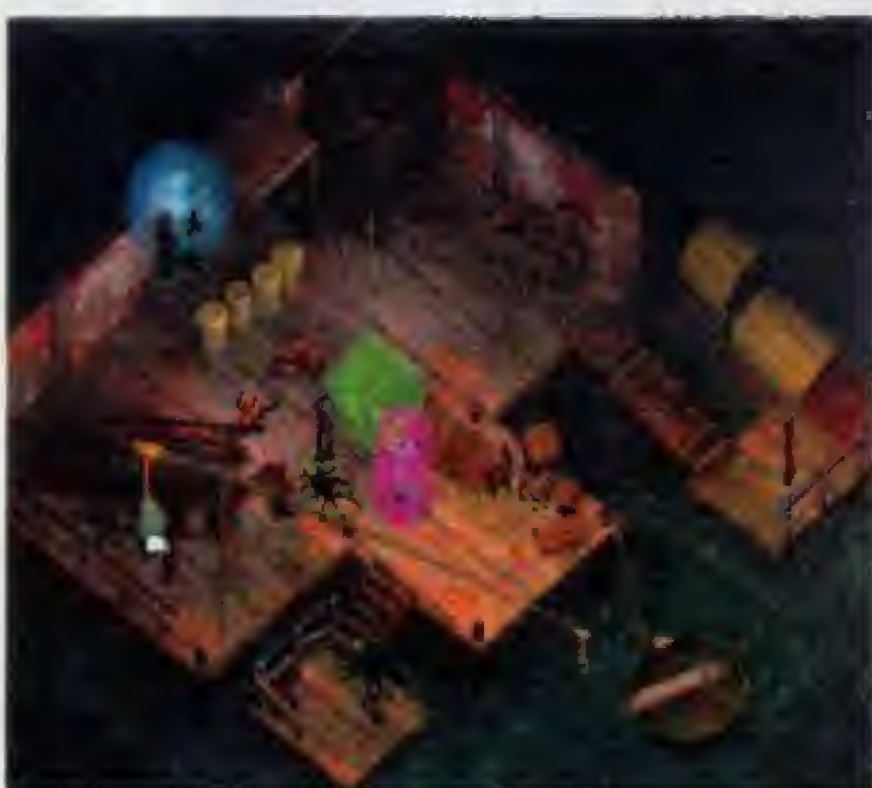
După discuția cu Lt. Aegisfield, stați de vorbă și cu cerșetorul Rampah. Informațiile acestuia le puteți obține gratuit. Negociați prețul până ce ajunge la zero. Pielea pe care o primiți de la acesta o puteți identifica în sud, la comerciantul Bel Dalemek. Cu aceste cunoștințe îl faceți o vizită lui Rejiek în casa lui din sud. Nu îl dați acestuia crezare și atacați-l. După aceasta primiți 23.250 EXP. Etajul următor e plin de capcane. Cercetați și patul urât mirositor, unde veți găsi o „armură” destul de macabră.

Cu încă un etaj mai jos veți întâlni asasinii, fantome și pe Veilin Dahn, cu care

trebuie să vă luptați. După acestea, întoarceți-vă la Lt. Aeglsfield și povestiți-i despre succesul dvs.



SOMETHING STINKS Cercetați patul. Aici veți găsi un element scârbos.



DEMASCAT Eliminați-l pe Vellin Dan și pe colaboratorii acestuia, pentru a ajunge la lada cea mare.

Government District - Jan Jansen

Ce trebuie să fac pentru a-l angaja pe Jan Jansen?

Dacă doriți să-l luați în grupă pe Jan Jansen, trebuie să-l ajutați întâi să iasă din încurcătură. Mințiți-l pe Trax și veți obține 8.500 EXP. Jan Jansen este unul dintre cel mai amuzanți NPC. Întrucât poate fi utilizat foarte bine și ca hoț vrăjitor, alegeți acest personaj cu sufletul împăcat.

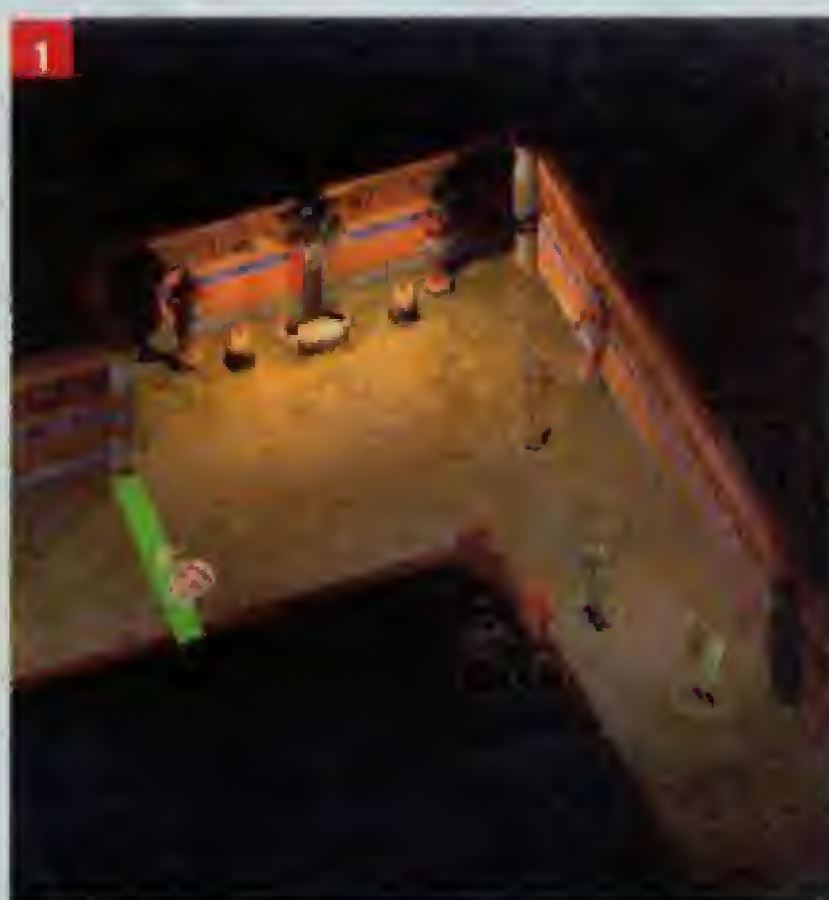
Căutarea lui Korgan după Book of Kaza

Cum găsesc Book of Kaza

Piticul Korgan, pe care îl puteți angaja în Copper Coronet, va rămâne cu dvs. doar dacă îl ajutați la căutarea Cărții lui Kaza. Pentru aceasta trebuie să mergeți în Graveyard District, unde se găsesc două intrări în Lower Tombs. Nu are importanță pe care o alegeți. Aici veți afla cum puteți ajunge în posesia cărții și ce vă mai așteaptă în catacombe.

The Book of Kaza

Dacă executați acest quest, cu siguranță v-ar fi fost de folos o Lara Croft. Sperăm că și screenshot-urile noastre să vă fie la fel de folositoare.



ATENȚIE, CAPCANĂ! Îndată ce ajungeți la morminte, trebuie să vă așteptați la capcane de sol. Lăsați hoțul în față, pentru a înlătura pericolul. În spate vă așteaptă deja primii monștri.



MĂCEL ÎN MORMINTE În sala mare a cavoului vă veți lupta cu horde de morți vii. Atenție la capcanele din mozaicul de pe podea. Ajungeți mai departe prin ușa secretă (roz).



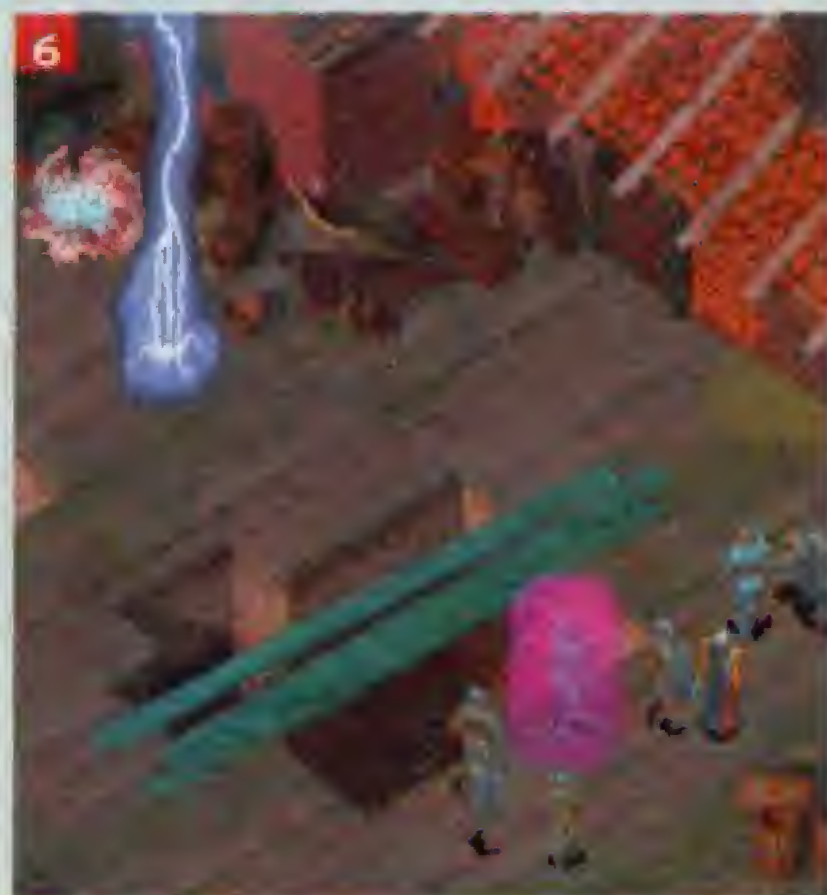
PROFANARE DE MORMINTE Sarcofage cum e acesta se pot deschide. Atenție însă, pe lângă comorile prețioase, aici veți găsi și mumii prăfuite, care se trezesc la viață și nu aprobă deloc furturile dvs.



VOLUNTAR ÎN FAȚĂ Hoțul are în continuare mult de lucru în catacombe. Aici capcanele abundă. Lăsați-l din nou în față, pentru a dezactiva capcanele.



PREA TÂRZIU Când ajungeți în casa lui Pimlico din districtul templelor, trimiteți-l pe Korgan în camera cu cadavrele. Acesta vă va spune unde să continuați căutarea. Bineînțeles, colectați toate obiectele.



PE ACOPERIȘURI După ce nu ați găsit ce ați căutat nici în catacombe și nici în districtul templelor, trebuie să vă urcați pe acoperișul lui Copper Coronet. Eliminați întâi clericul, ca în imagine, cu un fulger.



ARDERE PE RUG Nu ezitați prea mult, pentru a organiza eliberarea lui Viconia. Pasați un personaj în apropierea rugului, pentru a-l putea apoi manipula.

Trebuie să îl elimini pe Vulova?

A doua misiune a lui Bodhi - Eliminarea lui Vulova

Jucând o partidă răutăcioasă, la cea de-a doua întâlnire cu Bodhi ne-am-

decis să acceptăm misiunea de a-l elimina pe Vulova. Dacă îl întâlniți în casa lui, puteți fi milostiv și să-l lăsați să fugă. Dacă faceți acest

lucru, nu veți primi însă cei 28.500 EXP de la Bodhi.

Salvarea Viconiei

Ajunși în Government District, în partea vestică veți fi martorul pregătirilor pentru arderea pe rug a unei vrăjitoare. Victima este NPC-ul Viconia. Aveți posibilitatea de a o salva de la moarte, dacă manipulați rugul. După aceasta trebuie să învingeți inamicii vrăjitoarelor. Dacă doriți să o luați pe Viconia în grupul dvs., asta vă costă două puncte din renume.

Cetățile

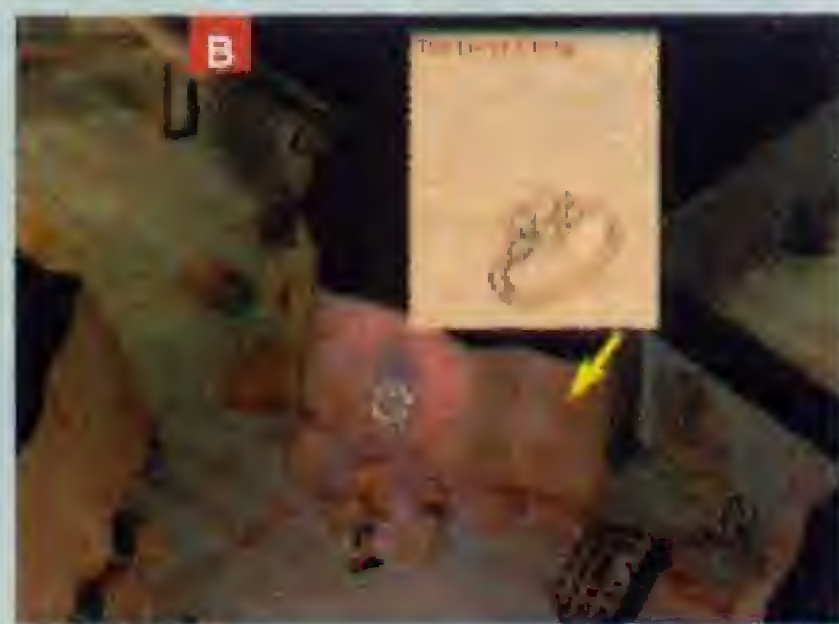
Cum pot intra în posesia cetății?

Cetatea luptătorilor

Dacă jucați cu un personaj principal luptător, barbar, sau un călugăr, dacă ați încheiat cu succes quest-ul Nalla, veți fi răsplătit cu 10.000 unități de aur. Dincolo de aceasta, pe viitor veți administra impozitele și veți mai primi câte 500 unități de aur în fiecare

Sewer Quest

Dacă intrați în sistemul de canalizare al Copper Coronet, puteți ajunge în posesia săbiei Lilarcor. Pentru aceasta, trebuie să găsiți patru obiecte-cheie și să le utilizați în ordinea potrivită în așa-numitul Glow Room.



INELUL DE DRAGOSTE Nu treceți distrat pe lângă scheletele de lângă perete. Dacă cercetați oasele, obțineți un inel.



PRĂFUIT Faceți ordine între cobolzii. Dacă ați eliminat liderul acestora, la cercetarea cadavrelor veți găsi bastonul șamanului.



FĂRĂ MILĂ Quao! vă dă câteva indicații la pentru soluționarea misterului. Pentru a ajunge la al patrulea obiect, trebuie să-i ucideți animalul de casă.



CANALUL Mâna este păzită de un Otyugh și două creaturi respingătoare. Apoi apucați gratiile.



GHICITOARE Manipulați în ordinea indicată cele patru țevi. După aceasta, în fața ochilor vi se va materializa sabia Lilarcor.



DOMNUL CETĂȚII Ca luptător, barbar sau călugăr, puteți deveni stăpânul acestei construcții mărețe, dacă o ajutați pe Nalla.

săptămână. Ca personaj masculin veți avea chiar și posibilitatea de a vă căsători cu Nalla.

Cum pot deveni Ranger în Umar Hills?

Dacă aveți ca personaj principal un vânător, trebuie să elucidați crimele din Umar Hills. Dacă l-ați învins pe Shadow Lord și îl vizitați cu această veste bună pe ministrul Lloyd, acesta vă va face noul Ranger al Umar Hills. Căsuța lui Merella este acum plină cu nenumărate obiecte utile, care trec în posesia dvs. Vizitați din când în când Umar Hills, pentru a controla ordinea și pentru a prelua noi misiuni.

Cetatea hoților

Mergeți la Docks of Athkatla și vizitați breasia Shadow Thieves. Liderul Renal se află la primul etaj. După dialog trebuie să vă duceți la casa lui Mae'Var în partea estică a docurilor. Mae'Var se află în pivnița clădirii. Prima misiune este de a fura amuleta lui Mistress Ada, care se află în

districtul templelor în templul Talos. Intrați în templu doar în timpul nopții, când veți putea fura ușor lanțul cu amuleta din lada din dormitorul lui Ada.

Cum îndeplinesc cea de-a doua misiune?

Mae'Var vă trimite sus la Edwin. Veți ajunge în camera sa pe treptele din exterior ale clădirii. Edwin vă dă misiunea de a-l omorî pe Rayic Gethras. Casa acestuia se găsește în docuri. Trebuie să curățați de monștri primele două etaje. Rayic se găsește la etajul superior.



SHOWDOWN Dacă grupa dvs. este deja epulzată de lupta cu monștrii lui Rayic, mai poposiți în han.

A treia misiune

Edwin vă cheamă la taverna Sea's Bounty, pentru a primi un document de la comerciantul Marcus. Nu trebuie să vă luptați cu el. Negociați pentru document.

A patra misiune

Mae'Var vrea să-l elimineți pe Embal, deoarece se presupune că ar fi un trădător. Luați pumnalul de la acesta și lăsați-l să fugă. Povestiți-i lui Mae'Var că ați învins trădătorul și urcați din nou la Edwin.

Denunțarea lui Mae'Var

Vorbiți cu Edwin despre trădarea lui Mae'Var. Cu chela pe care o primiți de la

Cum pot să-l păcălesc pe Mae'Var?



FIȚI MILOSTIV Ascultați-l pe Embal și lăsați-l să fugă. Nu uitați însă să-i luați pumnalul.

Edwin puteți ajunge cu un etaj mai jos la importante dovezi.



DOVEZI INCRIMINATORII Dacă sunteți în posesia acestui document, puteți dovedi vinovăția lui Mae'Var. Duceți-l la liderul breslei, Renal.

Ce mă așteaptă când trebuie să-l lichidez pe Mae'Var?

După ce l-ați informat pe liderul breslei, Renal, despre trădarea lui Mae'Var, primiți sarcina de a-l elimina pe Mae'Var. Îndată ce ajungeți în casa acestuia, toți locuitorii vă atacă.

Cetatea Paladinului

Pentru a fi lămurit de la început, ca Paladin nu veți primi o cetate în sensul



REGLAREA CONTURILOR Mae'Var a rămas în continuare în pivniță alături de susținătorii săi. După victorie veți deveni noul lider al breslei.

propriu. Personajul dvs. însă va deveni un membru al ordinului Radiant Heart. Ca adversar final, trebuie însă



PLIMBARE DE NOAPTE Porniți doar în negura nopții în templul Talos. Ada doarme liniștită în patul ei și veți putea sustrage cu ușurință amuleta din ladă.



Windspear Hills

Această catacombă este plină cu tot felul de monștri. Dacă sunteți interesați doar de terminarea jocului, puteți ignora misiunea lui Samia.

Eliberarea filicei lui Garren

Căutați-l pe Garren Windspear în căsuța lui și întâlniți-vă la intrarea în catacombă. Harta vă indică al doilea nivel al catacombei în care trebuie să vă așteptați la câteva lupte destul de puternice. Luptați de la start (1) până la celulele închisorii (3), vorbiți cu fiica deținută și coborâți la zmeu, dar nu vă luptați încă cu el. Întoarceți-vă la celule și eliminați-l aici pe magicianul Conster, pentru a pune mâna pe cheia celulei.



Quest secundar Samia

Acceptați propunerea lui Samia (2) și cercetați labirintul. Aproape toate ușile sunt dotate cu capcane. Lucrați cu hoțul. Artefactele sunt păzite de câte un gardian. Dacă dețineți masca King Stream, sunteți în măsură să faceți vizibil ultimul gardian (4) și să-l înfrângeți. Acest quest nu este prea simplu, datorită adversarilor puternici.



STRIGOI DE FOC Gardienii se află în aceste camere mici. Pe ultimul dintre aceștia îl puteți face vizibil doar dacă dețineți deja masca King Stream.



MĂCEL Eliminați cu luptătorii de la distanță (A) magicienii și învingeți etninșii cu cei mai tari luptători (B).

A doua misiune a lui Reirrac

Vorbiți în Umar Hills întâi cu Moreno și cu ceilalți locuitori ai satului. Abia apoi mergeți la baron în tavernă. Aruncați-i în față faptele comise (dialogurile 1-2-2-2-2-1) și lichidați-l.

A treia misiune a lui Reirrac

Mergeți la docuri și căutați-o pe Tyrianna. Trimiteți fata în camera ei și eliminați linșatorii. Salvați după fiecare luptă. În testele noastre repetate de multe ori, trebuia să ne confruntăm și cu paladinul



JOC INCORECT Înainte de a ajunge la dialogul cu Hurgis, salvați jocul. Eliminarea acestuia nu este de fiecare dată necesară.

Cum activez quest-ul paladinului?

să-l învingeți pe zmeul roșu Firkraag, ceea ce nu e deloc ușor.

Începeți această aventură în Copper Cornet. Aici trebuie să acceptați mandatul lordului Jlerdan și să clarificați incidentele din patria sa, Windspear Hills.

Calea spre Paladin

Intrați în templul Radiant Heart și luați legătura cu Sir Ryan Trawl. Acceptați mandatul acestuia și căutați paladinii din districtul Bridge. Ajutați-i în lupta împotriva hoților și luați apoi cupa din templul Radiant Heart. Spuneți-i lui Ryan că aveți neapărată nevoie de cupă. Reîntors la paladini, va trebui să vă luptați și cu aceștia, deoarece spionajul dvs. a fost demascat. Din nou în templul paladinilor trebuie să luați legătura cu Sir Reirrac. Dacă acesta nu a ajuns încă, vorbiți

Ce fac după Windspear Hills?



TEMPLUL RADIANT HEART 1 = Sir Ryan Trawl, 2 = Sir William Reirrac, 3 = Pelate Wessalen

întâi cu Wessalen.

Prima misiune a lui Reirrac

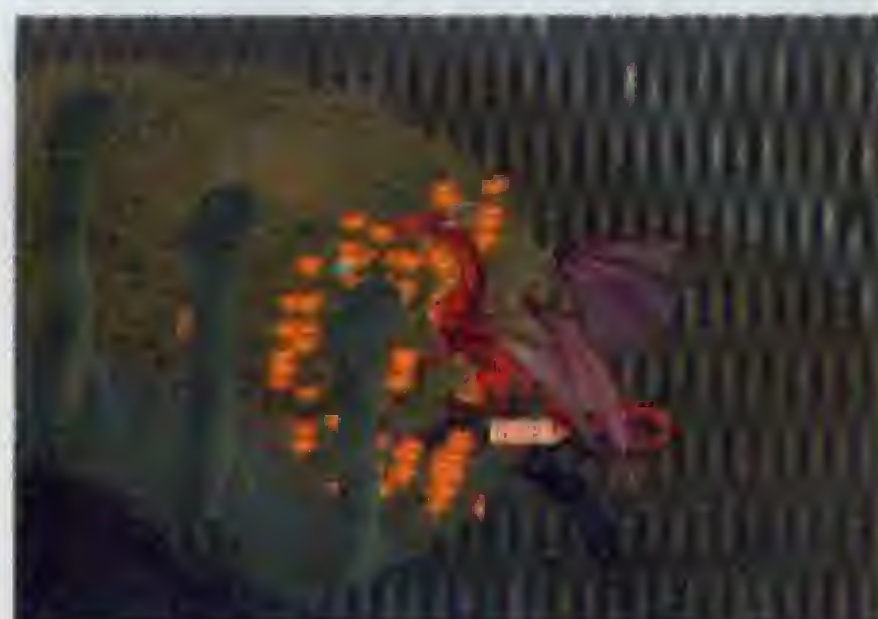
După ce ați ajuns în Umar Hills, urmați pur și simplu solul, care vă conduce la lupta paladinilor cu etninii. Paladinii nu trebuie să supraviețuiască pentru a încheia cu succes misiunea.

Cum înving zmeul?

Hurgis, însă nu de fiecare dată (de aceea salvați).

Zmeul roșu Firkraag

Ultima misiune a ordinului Radiant Heart este eliminarea zmeului Firkraag. Nu vă fie frică, această luptă este mai simplă decât ați crede. Tot ce vă trebuie este o baghetă plină de energie Wand of Cloudkill (50 de încărcături). Aceasta trebuie să o găsiți în prealabil în Irenicus



Dungeon. Pentru a o încărca, vindeți-o unui comerciant apoi cumpărați-o înapoi. Este mai leftin dacă furați bagheta cu un hoț bun (Jan Jansen). Acum întoarceți-vă la Windspear Hills și căutați peștera zmeului. Aproiați-vă foarte atent de zmeu. Îndată ce apare, vă retrageți puțin doar atât cât să mai vedeți poziția zmeului în câmpul vizual. Acum trimiteți un nor după altul. Firkraag se va vindeca de nenumărate ori, însă nu va rezista mult focului continuu. Screenshot-urile noastre vă arată cum să procedați.

Bine și rău

Puteți alege dacă doriți să aduceți jocul la un sfârșit bun sau rău.

După multe ore de joc, vă oferim câte un exemplu pentru o partidă bine intenționată și una rău intenționată, care au avut un succes deosebit, având ca lider câte un luptător.

Echipa cea bună

Keldorn	Inchizitor
Minsc	Vânător
Jaheira	Luptător/druid
Aerie	Cleric/magician
Jan	Iluzionist/hoț

Echipa cea rea

Korgan	Berserker
Jaheira	Luptător/druid
Viconia	Cleric
Edwin	Mag
Jan	Iluzionist/hoț

NPC-urile

Câte NPC-uri există?

Care este importanța relațiilor?

Ce vrea Arie de la mine?

Cum să acționez cu Jaheira?

Baldur's Gate 2 dispune de 16 NPC, pe care le puteți lua în grupul dvs.

Triunghiuri conjugale

Diferitele personaje se potrivesc în măsuri diferite unul cu celălalt. Există certuri și multe dispute. Faceți-vă timp pentru a asculta dialogurile purtate între personaje. Contribuțiile dvs. au de asemenea efect asupra evoluției evenimentelor. Dacă de exemplu jucați cu un personaj principal masculin, puteți participa la următoarele posibile scene cu doamne.

Arie

Rămâneți răbdător când se plânge și fiți tot timpul amabil cu ea. La un moment dat, se va atașa foarte puternic de dvs. și vrea să fie măritată. Însă nu împărțiți de la început patul cu ea. Veți afla în curând de ce. Când îl luați în grupă și pe Haer'Dalis, se va lega de Arie și la un moment dat vă va provoca la duel, dacă observă că vă interesați și dvs.

Jaheira

Vechea dvs. cunoștință din Baldur's Gate va fi lovită puternic de soartă încă de la începutul jocului și se apropie cu precauție de personajul principal. Din aceasta se dezvoltă o relație profundă, cu

dialoguri interesante.

Viconia

Frumoasa Drow o spune încă de la început, pe față, că ar vrea să ajungă cu eroul în pat. Femelle Drow sunt însă dificile. Nu vă lăsați și ascultați-o cu atenție, pentru a ști întotdeauna ce vrea de la dvs.

Puteți să flirtați cu mai multe fete din grupă, însă la un moment dat trebuie să vă decideți. Din aceasta se dezvoltă câteva dialoguri foarte amuzante între rivale (mai ales între Viconia și Aerie). Dacă, de exemplu, vorbiți prea dur cu Aerie, aceasta se supără și părăsește grupul cu intenții sinucigașe. În mod obligatoriu, Viconia îi va ura călătorie sprâncenată, pentru a săvârși sinuciderea.

Stefan Weiß
Andrei Ritok-Schotsch

Mulțumiri

Slavă Domnului că de fiecare dată există fani devotați, care asigură constant informații noi.

În acest punct, dorim să atragem atenția asupra site-urilor foarte bine realizate ale lui Baldur's Gate 2, ale căror creatori ne-au oferit hărți și informații. Nu pierdeți link-urile la aceste pagini utile de web:



www.pandur.com



www.baldursgatetrilogy.com

FIFA 2001

După cum v-ați obișnuit deja, EA Sports vă expediază în fiecare an pe gazon, pentru a bate mingea virtuală. Vă arătăm ce aveți de făcut de această dată.

În fiecare an, aceeași întrebare: ce se mai poate ameliora la FIFA? Și ca în fiecare an, răspunsul lui EA Sports e impresionant. Vă oferim indicațiile la cel mai nou joc din seria FIFA.

Sunt începător.
Cum intru în joc?

Foarte simplu. Alegeți-vă o echipă foarte tare, ca Lazio, A.S. Roma sau naționala Franței, și jucați cu ea un amical împotriva unei echipe foarte slabe. Dintre acestea, recomandăm echipe grecești sau din ligile inferioare ale Suediei. Și jucătorii cu experiență merită să joace întâi o partidă de testare, căci terenul de joc a fost mărit simțitor, motiv pentru care jocul e diferit de cel din FIFA 2000. Pentru a stăpâni din reflex trucurile jucătorilor dvs., merită să jucați o partidă cu o echipă chiar numeric inferioară. Veți avea astfel suficient spațiu pe teren.

Tastele de pase
cu care m-am
obișnuit la FIFA
2000 nu mai
funcționează.
Ce să fac?

Jocul „normal” de pase nu mai funcționează decât în situațiile cu adevărat sigure, adică atunci când indicatorul de pasă arată verde. Toate celelalte pase sunt susceptibile de interceptarea adversarilor. Dar și aici mai există speranțe. Noua cale pentru a executa pase relativ sigure este paradoxală: trebuie să



CA LA CIRC Multe goluri sunt marcate prin fofecă. Cilcuți deci cât vă țin buricele degetelor.

Când să joc la
ofsaid?

utilizați tasta, cu care șutați mingea în piciorul coechipierului. Veți avea astfel aproape de fiecare dată succes. Manevra va funcționa când încercați o pasă cu adevărat imposibilă, adică dacă adversarul stă chiar în fața dvs.

Acționarea tastei de ofsaid trebuie să vă intre în reflex. Prin înaintarea jucătorilor, terenul se restrânge și minimalizați astfel spațiul de joc al adversarului. Întotdeauna când portarul adversarului deține mingea, apăsați tasta de ofsaid, pentru a mișca jucătorii înapoi. Ajunși la jumătatea terenului advers, apăsând tasta „toți pe minge” generează o tensiune



JOC LA LOTERIE La 11 metri știțiți întotdeauna în colțuri, la semiînălțime.

Ce pot eu face
pentru a evita
capcană
ofsaidului?

suplimentară. Atenție: dacă jucați cu echipe mai slabe (Irlanda etc.) împotriva duriilor din Italia, Brazilia sau Franța, trebuie să uitați de capcana ofsaidului, deoarece atacanții adversi, grație rapidității, transformă ușor strategia ofsaidului într-o capcană pentru portarul dvs.

Dacă observați că adversarul lezează cu toți oamenii din apărare, renunțați imediat la pasele lungi. Jucați cu multe pase încrucișate pe mijlocul terenului, până ce adversarul se retrage din nou puțin. Puteți apoi reveni la tactica inițială cu pase lungi. O altă posibilitate de dezamorsare a unui ofsaid este de a executa cu un atacant rapid sprinturi pe cont propriu. Pentru aceasta însă trebuie să cunoașteți toate trucurile tastelor.

Cum obțin cât mai
multe goluri?

De ani de zile, cea mai sigură metodă de a marca este conform aceluiași principiu: executați un atac pe flancuri, centrați la nivelul careului de șase metri spre interior și șutați spre atacantul postat în suprafața de pedeapsă. Această tactică verificată în timp duce adversarul la disperare. Totuși, la versiunea 2001 există unele nuanțe. Lansarea unui sprint pe flancuri e mai grea, căci adversarul stă permanent lipit de dvs. Prin urmare, trebuie să stăpâniți perfect cel puțin un truc, pentru a putea scăpa de apărător în drum spre poarta adversă. Puteți încerca să trimiteți mingea



TURNAȚI BETON Adăugați permanent un jucător suplimentar în zid, când adversarul execută o lovitură liberă. Veți avea nevroze de aceasta mai ales în jocuri cu echipe ca Brazilia.

În față, prin pase lungi, pentru a o ajunge din nou având avantajul necesar față de apărător, și s-o loviți din careul de 16 metri, pentru centrare. În acest caz veți șuta pe sus și apărarea se eliberează. Acest lucru se întâmplă frecvent în *FIFA 2001* și de aceea e absolut necesară postarea unui jucător excelent la lovitura cu capul.

Ce tactică de bază trebuie să urmeze?

Tactica ideală s-a dovedit a fi una ofensivă, 4-3-3. Postați unul dintre cei trei mijlocași cu un plin mai în spate, astfel încât să poată acționa ca un libero în fața apărării. Lanțul celor patru apărători laterali trebuie setat spre adversar. Acest lucru este de flecare dată recomandabil dacă jucați cu o linie de patru. Postați-vă echipa mult în față și executați pase scurte. Este de preferat o acoperire a terenului în fața jucătorilor adversari, când aveți în rândurile dvs. jucători care aleargă rapid. În rest, acționați om la om. Pentru aceasta, aveți nevoie de jucători cu valori ridicate de dribling.

Cum arată varianta a doua și a treia?

A doua variantă tactică de bază este un 5-4-1, unde atât apărarea laterală, cât și mijlocașii pot trece peste flancuri, pentru a putea ataca din apărare. Pentru aceasta, instalați un libero. Nu vă plasați echipa complet în jumătatea proprie a terenului, ci păstrați-o în prima pătrime. De doi ani încoace, varianta a treia nu mai este prea importantă, căci nu se mai pot plasa patru atacanți și nu se poate juca mai ofen-



TOTUL VA FI BINE Sunt prevăzute trei variante, dar e bine să vă jucați propriile situații de corner. Țineți colțul scurt sau spre marginea careului de pedeapsă, pentru o centrare.

siv decât 4-3-3. Ca o a treia posibilitate încercați un 3-4-3, plasând atacantul din mijloc în față, iar mijlocașii acționând pe flancuri. În ciuda acestor indicații, trebuie să țineți cont și de posibilitățile echipei dvs. Nu are sens să jucați un 4-3-3 cu jucători slabi ofensiv. Aruncați întotdeauna o privire asupra valorilor jucătorului dvs. și apoi adoptați o strategie potrivită.

Terenul este acum mult mai mare. Pot juca în slăbit cu o adevărată tactică de zid?

În orice caz, merge mai bine și mai eficient decât în anii precedenți. Totuși, vechea regulă FIFA se menține: atacul este cea mai bună apărare. Nu strică să jucați o partidă amicală împotriva unei echipe cu

atac foarte puternic, ca Brazilia, pentru a încerca eficiența apărării și pentru a ataca din această poziție. Un asemenea joc nu e foarte epuizant, putând fi utilizat foarte bine când sunteți la conducere și jucătorii sunt deja obosiți.

Ce atribuție ale valorilor jucătorilor sunt importante?

Jucătorii defensivi trebuie să fie tari la pase, dribling, viteză și pregătire fizică, pentru a putea lua mingea de la adversar. Mijlocașii trebuie să aibă obligatoriu o valoare bună a paselor și un bun control al mingii; în fond, cu acestea ajung atacanții în poziții. La atacanți trebuie să aveți două valori foarte ridicate: viteza și lovitura cu capul.



GOLUL IDEAL Iată cum funcționează golul ideal la FIFA. Alergați pe flanc și pasați atacantul pe centru.



CU EFECT Pentru a încheia cu succes un atac solitar asupra porții, trebuie să faceți un mic ocol înaintea portarului.

Care este cea mai bună situație standard?

De când e jocul, cornerele au fost cea mai bună posibilitate de a marca. La fel e și în anul acesta, dacă facem abstracție de 11 metri, lovitura cu cel mai mare succes. La loviturile libere, pe lângă cele trei trasee propuse (pe care trebuie să le exersați în prealabil), puteți încerca și variante proprii, cum ar fi de exemplu pase scurte în fața zidului sau șuturi lungi spre exterior. Doar așa veți putea învinge adversarii în multiplayer. Jucați imprevizibil! La cornere aveți succes mai ales cu varianta 1, care vă oferă o posibilitate bună de înscriere. O altă variantă proprie ar fi șuturile de pe flancuri pe colțul apropiat al porții. Sunt foarte eficiente șuturile trase cu mult efect direct spre poartă. E posibil să puteți marca și printr-o respingere.

Care tastă e mai potrivită la atacurile solitare, de pasă sau de șut?

Ambele pot aduce goluri, însă ajunge să fie un singur coechipier în preajmă pentru ca, apăsând pe pasă, mingea să fie trimisă la acesta, în loc să ajungă în poartă. Dacă atacați singur portarul, atunci înainte ca el să iasă din poartă spre dvs., e bine să faceți un mic ocol, iar apoi să apăsați scurt tasta șut. Nu intrați niciodată în linie dreaptă asupra portarului.

Încă o indicație pentru situațiile de atac, în care aveți în careul de pedeapsă mai mulți jucători proprii. Nu trageți neapărat din toate pozițiile asupra porții, gândiți-vă tot timpul și la jucătorul postat lângă dvs. De multe ori este de preferat o pasă spre centru în locul unui șut din unghi ascuțit.

Cum să joc în apărare?

Presingul îngustează spațiile libere, însă îndată ce



PRELUARE PERFECTĂ Reacționați din timp pentru a prelua perfect mingea.



TOȚI AFARĂ! Iată o poziție ofsaid perfectă. Bayern lese și lasă jucătorii de la Leverkusen în ofsaid. Aceste situații sunt însă riscante când jucați împotriva unor atacanți rapizi.

Cum iau mingea de la adversar?

adversarul aleargă în careul dvs. dați comanda ca doi jucători să atace jucătorul cu mingea. La acoperirea oamenilor, veți elibera astfel un adversar. La loviturile libere schimbați de fiecare dată un jucător care nu se află în zid, punându-l apoi alături de ceilalți în zid. La cornere, postați jucătorul la colțul scurt al porții, dacă acolo se află și un adversar.

De-a lungul anilor, seria FIFA s-a străduit să facă

Intrările la minge atât de periculoase, încât ca apărător trebuie să acționați mult mai mult cu tasta „săcălit”. Acest lucru culminează la FIFA 2001. O intrare la minge are aproape obligatoriu consecința unui fault, iar jucătorul care a executat-o se ridică mult mai greu. Prin urmare, intrați la minge doar în caz de nevoie și doar din lateral. Puteți uita complet de tasta Z (Sidewinder), cu care inițiați un atac brutal. Dacă nu încetați faulturile, acest



CĂLCĂI ȘI ȘPIȚ Exersați la antrenament ridicarea cu călcăul și driblingul.



TOTI PE EL. Neutralizați atacurile încă de la început, trimițând prin tastă doi jucători asupra purtătorului mingii.



ÎN SPAȚIUL LIBER Penibil, dar eficient. Jucătorul pasează în spațiul liber, apoi fuge după minge.

Să las portarul să iasă?

lucru duce aproape de fiecare dată la eliminarea de pe teren.

Dacă spre poartă vine un singur jucător, ieșirea nu este recomandabilă, căci un atacant lovează mingea peste portar, pentru a marca. Trebuie să ieșiți cu el doar dacă vreți să salvați mingea din aut. Mai puteți ieși dacă jucătorul care fuge spre poarta dvs. se află puțin dincolo de mijlocul terenului și nu mai aveți nici un apărător. Cu cât e mai mare distanța față de poartă, cu atât e mai mică posibilitatea ca atacantul să marcheze prin lob.

Cum construiesc cel mai bine jocul?

Pentru a stăpâni cu adevărat sorta jocului, degajați scurt la apărătorii din apropierea porții, apoi înaintați cu pase scurte până la mijlocul terenului. Degajările lungi ale portarului sunt recomandabile doar dacă: a) ați rămas în urmă și vă presează timpul; b) doriți să scăpați de menhina adversarului, pentru un respiro. De la mijlocul terenului acționați cu mijlocașii în așa fel încât să poată sprijini jucători pe flancuri. Jocul la mijloc nu aduce aproape niciodată roade.

Cine vede cartonașul roșu? Verificați arbitrul!

Majoritatea jocurilor FIFA se arbitrează cu o severitate variabilă, aleatorie. Acest lucru este mai palpitant, căci fiecare meci decurge altfel. Verificați din primele minute ale meciului severitatea arbitrului, tachinând delicat adversarul. Dacă constatați că nu se fluieră și nu se acordă

lovitură liberă, încercați o intrare mai dură la minge. Dacă reușiți și asta fără probleme (maximum un cartonaș galben), puteți juca pe tot parcursul partidei mai dur. Dacă acționați în modul de sezon sau în modul de grupă, încercați toate mijloacele să jucați împotriva echipelor de vârf și să folosiți cei mai buni jucători. Dacă, de exemplu, printr-o intervenție dură mai primiți un cartonaș galben, puteți ține acest jucător pe bancă la meciul următor cu o echipă mai slabă. Dacă unul dintre jucătorii dvs. este amenințat cu cartonașul roșu, renunțați complet la intervenții sau înlocuiți acest jucător cu unul de pe banca de rezervă, pentru a nu intra

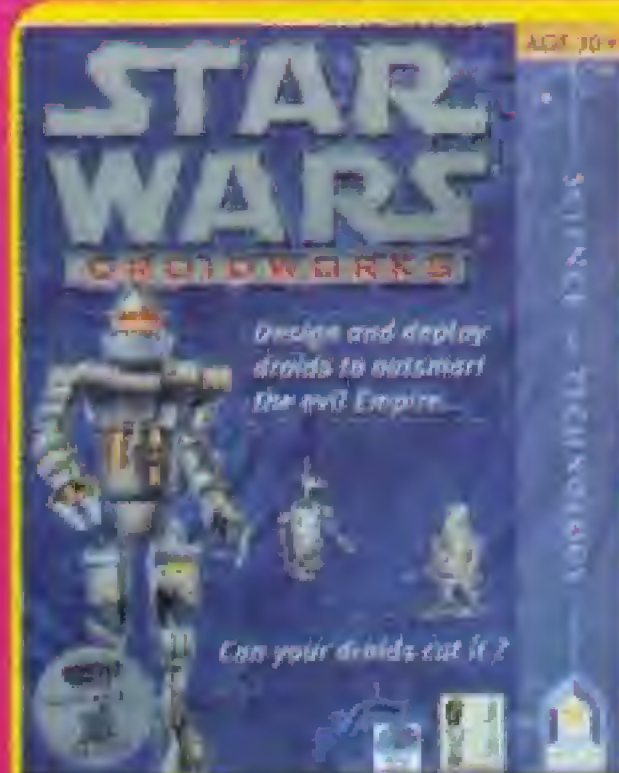
Nu mai există deloc tasta „rândunică”? Cum păcălesc un 11 metri?

în dezavantaj numeric.

Ați marcat vreodată un 11 metri cu ajutorul tastei „rândunică”? Tasta a fost eliminată, însă puteți în continuare provoca un 11 metri. Dacă ați observat că arbitrul fluieră prea ușor și incorect, prin driblinguri mici în careul de pedeapsă puteți provoca câte o intervenție a adversarului și astfel șutul de la 11 metri. Totuși, aceasta ar trebui să rămână o soluție de criză, când poziția de șut este prea dezavantajoasă, căci un șut bine plasat este de fiecare dată mai bun.

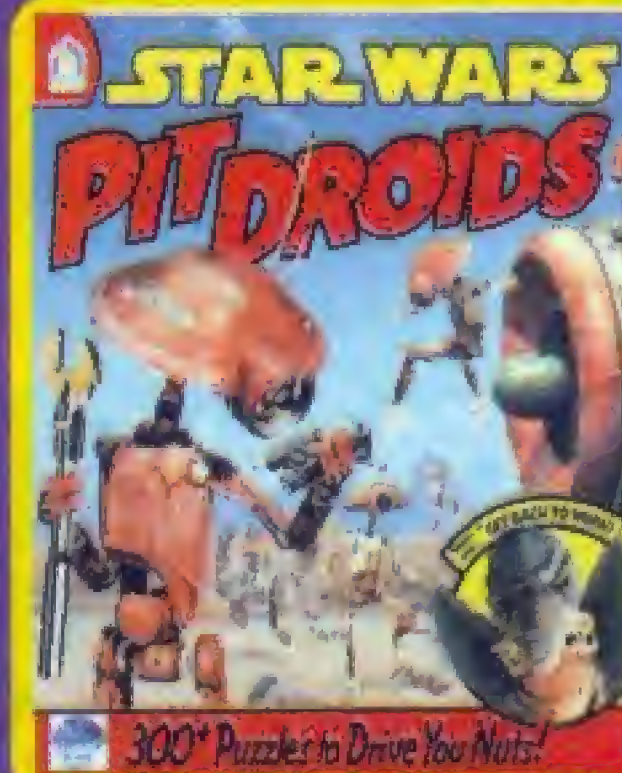


FRUMOS, NIMIC DE ZIS! Dacă apăsați tasta Z, veți fi mai tot timpul eliminați. Nici intervențiile cu tasta A nu mai sunt cea mai bună soluție pentru obținerea balonului.



STAR WARS DROIDWORKS

Lupta pentru libertate in galaxie continua! Spionii rebeli au aflat ca Imperiul a construit o fabrica secreta de roboti unde va pe planeta Tatooine, unde inginerii imperiali pun bazele unei armate de roboti asasin. Paru nu vor fi oprite, aceste masinari periculoase vor teroriza galaxia. Cu membru al Aliantei Rebele misiunea ta este sa construiesti roboti care sa se infiltreze in armata inamica pentru a reprograma robotii asasin.



STAR WARS PIT DROIDS

Peste 300 puzzle-uri care te vor innebuni! Roboteii lui Watto trebuie sa ajunga la cursele POD, dar ei au nevoie de ajutorul tau pentru a dezlega o multime de enigme in decorul fascinant al planetei Tatooine. 8 nivele de dificultate, 6 medii de joc Star Wars, 16 melodii originale. Posibilitate de editare a propriilor puzzle-uri. Cu aceasta echipa hacsul e in miscare!



STAR WARS THE GUNGAN FRONTIER

Creati-va propria lume Star Wars cu creaturi fantastice 3D! Marele Consiliu Gungan are nevoie de tine. Misiunea ta este sa transformi luna pustie a lui Naboo intr-o lume echilibrata, plina de viata si de a-i ajuta pe gunganii sa construiasca un nou oras subacvatic. Trebuie sa controlezi cresterea populatiei, asigurarea hranei si a resurselor necesare pentru construirea acestui nou oras gungan. Soarta acestei civilizatii se afla in mainile tale!



STAR WARS YODA'S CHALLENGE

Insotiti-l pe Yoda in camera de consiliu Jedi! Invatati matematica, citire si muzica prin joc in lumea plina de imaginatie a lui Star Wars. Episoda 1: 6 aventuri uimitoare te asteapta, tinere Jedi! Yoda te invata sa gandesti logic, sa canti, sa citesti harti, orientare spabala, nlm, citire, vocabular, modelare si geometrie.



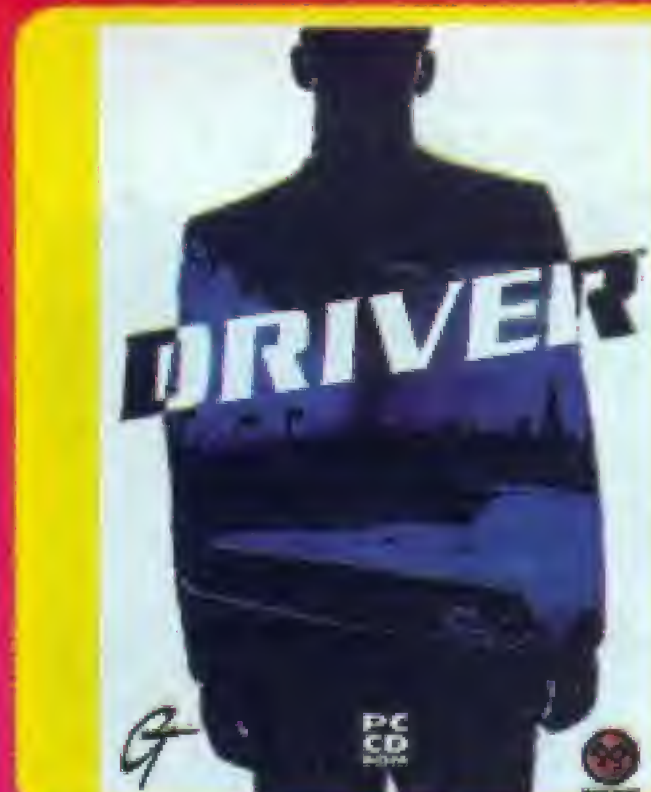
GUITAR HITS COLLECTOR CURSURI CHITARA DOUA VOLUME

Contine cele doua volume ale seriei Guitar Hits, reunind astfel peste 300 de exercitii pentru 14 aranjamente acustice pentru chitara si voce alese dintre legendele rock'n roll-ului. Un suport multimedia dinamic care combina demonstratiile video cu prezentarea partituri si a schemelor de acord si care permite inregistrarea propriilor exercitii.

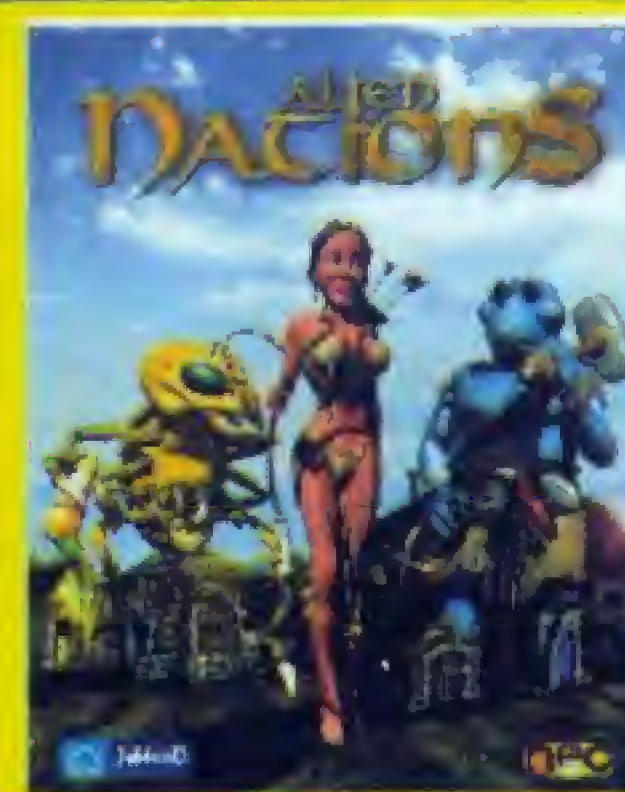


HEROES COMPENDIUM

Primele doua titluri si add-on-ul celui de al doilea, din cea mai celebra serie a jocurilor de strategie se afla acum intr-un singur pachet. Compilatia contine: Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest, Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars si Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty.



DRIVER



ALIEN NATIONS



ALIEN NATIONS MISSION PACK



ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

No One Lives Forever

Dacă v-ați dorit-o vreodată, cu acest joc aveți ocazia să pășiți pe urmele domnului Bond.

În acest 3D shooter nu vă atingeți scopul prin ciurială stupidă. Adevărații maeștri ai spionajului operează cât se poate de discret, fără a atrage atenția. Vă arătăm de ce trebuie să țineți cont pentru a vă atinge scopul.

Antrenamentul de spionaj

Cum să joc
No One Lives
Forever?

Faceți-vă timp pentru a încerca nivelul de antrenare. Chiar dacă puteți juca No One Lives Forever și în maniera clasică a shooterelor 3D, trăgând cât vă țin gloanțele, jocul este mult mai palpitant dacă încercați să vă furișați pe lângă adversar și acționați în liniște. Există nenumărate obiecte ascunse (așa-numitele Intelligence Items), care pot fi colectate. Deschideți bine ochii și verificați bine nivelele.

De unde știu câte
Intelligence
Item-uri se
găsesc la nivelul
respectiv?

În fiecare scenă sunt ascunse diferite obiecte de spionaj, ca role de film sau documente secrete. Salvați într-un moment dorit și uciideți-vă eroina. În briefingul ce urmează vi se arată câte Intelligence Item-uri ați fi putut aduna. Prin urmare, salvați cu hărnicie. Deoarece pentru fiecare nivel există mai multe posibilități de rezolvare, vi se poate întâmpla să terminați pasajul, dar să fi parcurs numai jumătate din spațiul acestuia. Puteți astfel pierde multe obiecte. Aici vă ajută salvările. Atenție: unele obiecte sunt plasate în mod aleatoriu. Dacă începeți un joc nou, tipul și poziția unui Intelligence Item pot diferi.

Cum mă deplasez
cel mai bine prin
nivele?

Se poate că în timp devine iritant pentru degetele dvs., însă merită să o plimbați pe Cate Archer în principal în genunchi. Prin această manevră, gardienii vă observă mult mai târziu, mai ales în clădiri. Furișați-vă pe cât posibil de-a lungul pereților și umbrelor. Traversarea

Ce trebuie să știu
despre adversari?

suprafețelor deschise se încheie de cele mai multe ori cu o alarmă. În principiu, uitați-vă întâi pe după colț, pentru a nu ajunge direct în brațele gardienilor. Înainte de toate, folosiți-vă bine urechile. Puteți auzi din ce direcție se apropie un adversar. Uitați-vă frecvent și în spate, pentru a evita surprizele neplăcute.

De ce trebuie să
țin cont la arme?

AI-ul adversarilor este rezonabil. Se dau alarme, vin întăriri și se folosește în mod consecvent și acoperirea. În cele ce urmează, vă vom prezenta unele situații din primele misiuni, indicând câteva posibile soluții. Prin aceasta veți învăța să vă utilizați cum trebuie uneltele din dotare și să abordați în mod flexibil diferitele situații ale jocului.

Ajută la ceva
această monedă
interesantă?

Alegeți armele în funcție de stilul dvs. de joc. Dacă doriți să jucați în maniera 3D shooter obișnuită, alegeți arme automate cu foc rapid. Zgomotul produs și adversarii alarmați nu vă vor interesa. Spionilor care se furișează li se recomandă ca armă standard pistolul cu amortizor.

Desigur, dacă o utilizați cum trebuie. Cu micuța monedă puteți îndepărta pentru scurt timp adversarul de la postul său, pentru a vă strecura pe lângă el. Dacă ați găsit un loc de unde puteți elimina în siguranță adversarii, cu

Pot elimina
adversarii și prin
obstacole?

sunetul emis la aruncare puteți să-i atrageți pentru a-i neutraliza unul câte unul.

Dacă o faceți cum trebuie, veți scăpa de pericol încă înainte ca adversarul să fi observat ceva. Pentru aceasta, ferestrele de sticlă sunt ideale. Dacă doriți să trageți printr-un gard sau

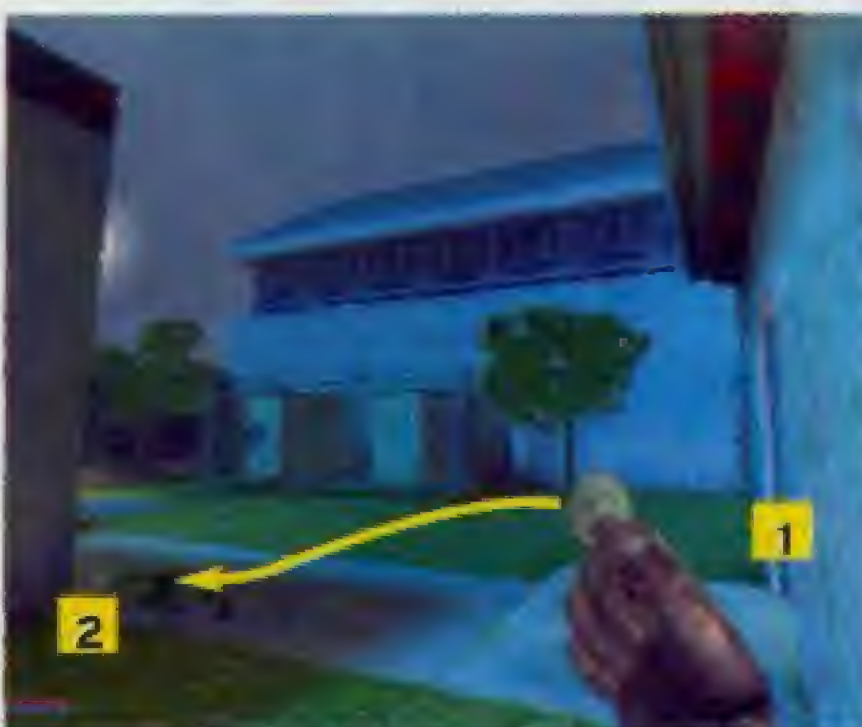


CIOBURILE ADUC NOROC Folosiți efectul-surpriză și eliminați soldatul prin fereastră.

Are vreo
importanță unde
nimeresc
adversarii?

prin lemn, utilizați o armă cu foc rapid și muniție din belșug, pentru a provoca suficiente leziuni adversarului.

Bineînțeles. Cel mai rapid și mai silențios este tirul bine țintit în cap. Dacă își atinge ținta, un singur glonte e suficient. Dacă vă antrenați puțin, puteți trage cu pistolul și la distanțe mari. Dacă preferați pușca cu lunetă, trebuie să echilibrați mișcarea pendulară la ochire. Utilizați cu predilecție prima treaptă de zoom a puștii; la



ARUNCAREA MONEZII Atrageți-l pe adversar din postul său (1) și eliminați-l la colț (2).



DURERI DE CAP Un foc cu pistolul cu amortizor și drumul este liber.

Unde pot elimina cel mai bine adversarii?

apropierea maximă nimerirea adversarului devine o chestiune de noroc.

Din păcate, dispuneți doar de o cantitate limitată a acelui praf special cu care corpul poate fi dizolvat. Din acest motiv, gândiți-vă bine înainte unde veți elimina un adversar. Nu lăsați cadavrele pe ruta patrulilor. Dacă aveți de-a face și cu camere de filmat, trebuie să țineți cont și de faptul că un adversar nu poate fi eliminat în câmpul vizual al unei camere, deoarece s-ar declanșa alarma. Dacă ați găsit un loc potrivit, o încăpere întunecată sau un colț nepăzit, puteți atrage acolo adversari făcând gălăgie sau prin contact vizual, pentru a-i elimina în liniște, fără a alarma sau a atrage și alți adversari.

Cum abordez camerele de filmat?

Nenumăratele mecanisme de supraveghere îngreunează munca secretă a lui Cate, important fiind timingul. Câmpul vizual al aparatelor este destul de limitat. Un punct sigur este cel de sub cameră. Ascultați cu atenție și veți auzi chiar și rotirile camerei, făcându-vă astfel o idee



LUMINA FARULUI Rămâneți în umbră și eliminați în liniște personalul care operează reflectorul.

Cum păcălesc reflectoarele?

asupra intervalului care vă rămâne pentru a ieși din câmpul vizual. Dacă auziți sunetul de focalizare, vă mai rămân câteva secunde pentru a vă ascunde, deci nu intrați în panică.

Ce rol au dialogurile?

De fapt, problema nu sunt atât reflectoarele, ci gardienii care le operează. Dacă nu doriți sau nu puteți să vă furișați pe lângă ei, trageți pur și simplu în capul gardianului. Reflectorul rămâne astfel fixat într-un punct.

Răspunsul dat de dvs. poate avea efect asupra evenimentelor din joc și poate influența de exemplu numărul adversarilor. Dacă în dialogul cu Bruno din prima misiune dați un răspuns prea arogant, trebuie să lichidați 27 de

atentatori. Lăsați-l pe Bruno să vă indice țintele și vor fi doar 17. Cea mai bună soluție este o salvare înainte de dialog, pentru a încerca toate răspunsurile posibile. Pentru unele răspunsuri primiți câte un Intelligence Item.



ÎN VIZOR Urmăriți pozițiile marcate din screenshot. Aici apar adversarii.

Am recunoscut prea târziu adversarii prin vizorul puștii...

Activați funcția de zoom numai după ce ați observat un adversar. După ce ați tras, treceți imediat înapoi pe vederea normală. Astfel veți identifica din timp următorii adversari.

De exemplu, în Maroc mențineți privirea atentă asupra terasei. Există nouă puncte diferite în care pot apărea atentatorii.

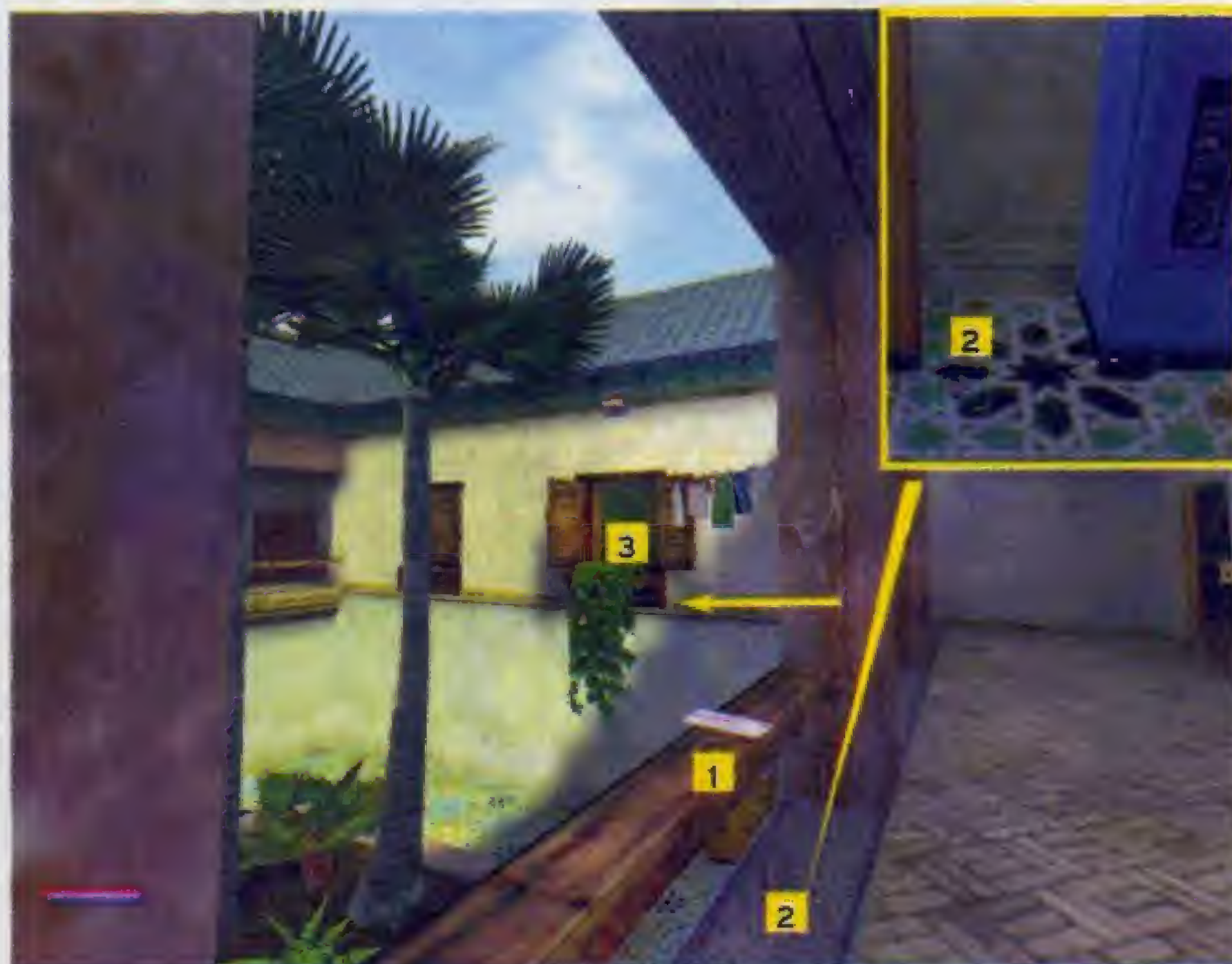
Trebuie să dați dovadă de fantezie, dacă doriți să găsiți toate obiectele de spionaj. De pildă, veți găsi



TIPTIL-TIPTIL În poziția îngenucheată nu sunteți observați nici de cameră, nici de gardian.



MOMENTUL POTRIVIT Priviți în sus, pentru a putea urmări mișcările camerei.



DESCHIDE OGHI! Plicul (1) probabil că e observat de majoritatea jucătorilor. Mai greu e cu minusculele rolă de film (2). Plicul din cameră (3) îl puteți procura dacă vă cățărați pe perete.



IRESPONSABILITATE Documentele secrete stau fără stăpân pe pupitrul barului.



AGENȚIE DE TURISM După ce gardianul a plecat, puteți pune liniștit mâna pe plic.

chiar trei în curtea hotelului din care trebuie să-l apărați pe ambasador. Încercați să cercetați pe cât se poate tot spațiul jocului. Când sunteți în hotelul din Maroc, cercetați fiecare cameră care se lasă deschisă. Sunt, de exemplu, ascunse Item-uri în camera 101 (scrisoare sub pat) și 204 (scrisoare lângă fereastră). Două alte puncte în care puteți găsi chestiunile căutate vi le arată cele două screenshoturi de mai jos.

Sunt surprins în mod constant de gardienii. Unde greșesc?

Veți constata repede că timingul joacă un rol important în *No One Lives Forever*. Înainte de a da pur și simplu buzna, e bine să salvați întâi și să observați în liniște câmpul vizual. Astfel veți afla unde și câți adversari vor apărea și cât de lungi sunt ferestrele de timp care vă stau la dispoziție pentru a vă furișa pe lângă ei. Puteți face intenționat gălăgie, pentru a afla dacă și de unde vor sosi întăririle adversarului. Dacă v-ați făcut o imagine exactă, porniți de unde ați salvat. Mai multe despre acest subiect găsiți în chenarul de alături.

Chestiune de timing

Puteți repurta un succes și dacă dați buzna într-o clădire și trageți înnebunit în tot ce mișcă. Adevărații spioni însă acționează mai tenace.



TEATRU CU MAIMUȚE Gardianul din dreapta este preocupat de discuție. Furișați-vă târâș în direcția poartă și luați și blocnotesul (Intelligence Item) cu dvs.



ACOPERIRE După ce ați deschis yala, urmăriți cu atenție balconul. Acolo patrulează un gardian. Dacă acesta a dispărut ieșind pe ușă, puteți elimina adversarul din față. Înainte însă, verificați gardianul din spatele dvs.

În acest punct, puteți utiliza pentru prima oară praful special, care descompune complet cadavrele. Astfel evitați alarma. Acționați la fel de precaut și în interiorul hotelului.

Cum utilizez ușile?

În principiu, închideți ușile după dvs. Astfel sunteți ascuns privirilor gardienilor. Puteți să le și lăsați

intenționat deschise, pentru a atrage un gardian în cameră și a-l lichida. De multe ori vă puteți posta în

Perspectiva corectă

Chiar dacă inteligența artificială este reușită, există unele puncte de slăbiciune, pe care le puteți exploata în mod consecvent. Ambele screenshoturi ne dovedesc că vă puteți apropia destul de mult de adversari, fără riscul de a fi descoperit.



DE-A V-AȚI ASCUNSELEA Gardianul din stânga privește numai înainte și de aceea nu vă observă în timp ce trece prin cameră. Aplecat în tocul ușii în dreapta, puteți observa în liniște adversarul și puteți aștepta până se retrage. Drumul prin boltă este acum liber.

Merită să ascult
discuțiile dintre
adversari?

tocurile ușilor, de unde
puteți urmări gardienii fără
a fi observat.

În multe porțiuni ale
jocului deveniți martor al
unor discuții dintre
adversari. Trageți cu
urechea la aceste dialoguri,
de cele mai multe ori
amuzante. Așteptați
întotdeauna până ce ele se
încheie. După aceasta,
adversarii își reiau
patrularea și vă puteți

Pot evita
confruntările?

furiș sau să-i eliminați în
porțiunile potrivite.

Chiar dacă sunteți foarte
precaut, nu puteți evita
întotdeauna confruntarea.
Urmăriți cu atenție
screenshot-ul de mai jos.
Practic, nu există nici un
colț care să nu fie în vizorul
a cel puțin unui gardian. Pe
adversarul care se sprijină
de stâlp puteți să-l atrageți
cu o monedă, însă gardienii
din turnuri au în continuare

Cum abordez ad-
versarii care se
ascund după vehi-
cule?

vizibilitate asupra acestui
punct. Eliminați repede cu
pistolul cei doi adversari de
la sol, iar cu pușca cu
lunetă rezolvați apoi
gardienii din turnuri.
Atenție: pozițiile adversari-
lor sunt uneori selectate
aleatoriu.

În Maroc, în drum spre
coastă, dintr-o dată se
apropie un vehicul, din care
sare afară un adversar și se
ascunde repede în spatele
bolidului de tinichea. Este
suficient un singur foc
pentru a rezolva această
situație. Țintiți cu pușca cu
lunetă pe capacul rezervo-
rului și urmăriți explozia
care urmează.

Stefan Weiß
Andrei Ritok-Schotsch



STAY COOL Cu pistolul eliminați gardienii 1 și 2. Urmăriți cu atenție imaginea, căci în turnuri stau încă doi adversari (3 și 4), pe care îi lichidați cel mai bine cu pușca.



NIMERIT ÎN PLIN Stați liniștiți și trageți în capacul rezervorului mașinii.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Urmăriți-o pe Julie Strain de-a lungul aventurii prin paradisul de odinioară.

Lara și-a găsit concurența. Dvs. veți decide care din cele două frumoase este mai bine echipată. Noi vă spunem cum vă luptați în joc.

Indicații generale

Cum se deschide ușa spre generatorul de scut?

Eden Shield Generator: Când stați în fața unuia din cele două șuruburi, urmăriți culoarea cristalului care se află pe consola respectivă. Acum rotiți roata până ce laserul va avea aceeași culoare. Dacă rotiți toate cele patru roți astfel încât să ajungă în poziția potrivită, se va deschide ușa spre centrală și vă puteți continua drumul.

Există vreo cale de a elimina adversarii fără prea mult risc?

Downtown Evil: În acest pasaj forfotesc numeroși adversari puternici, care sunt greu de eliminat cu armele pe care le dețineți pe moment. De aceea cercetați cu atenție zona. Veți găsi unele capcane care vă vor simplifica viața. De exemplu, într-un loc puteți declanșa o avalanșă de bușteni asupra adversarilor. În acest fel economisiți muniție și nu pierdeți energie.

Lupta

Sunt importante manevrele cu săbiu?

Aceste manevre sunt importante mai ales la începutul jocului, provocând mai multe pagube ca

Cum mă apăr de un contraatac?

atacurile normale cu sabia. În plus, puteți astfel elimina horde de monștri mai mici într-un timp mai scurt. În timpul unei acțiuni, rotiți-o pe Julie în jurul propriului ax, pentru a nimeri dintr-o singură lovitură toți adversarii. Exersați aceste manevre încă la începutul jocului, pentru a le stăpâni apoi perfect pe parcurs.

Cum pot utiliza plantele în avantajul meu?

Dacă lansați mai multe manevre una după alta, nu-i lăsați adversarului șansa de a riposta. Acest lucru nu funcționează însă cu toți monștrii.

Folosiți mediul în propriul avantaj. Plantele carnivore nu fac diferențe între carnea lui Julie și cea a unui adversar. De aceea, în timpul unei lupte fugiți în dreptul unei plante carnivore, astfel încât aceasta să se afle direct între dvs. și adversar. Întrucât adversarul dvs. este nătărău, el fuge direct spre plantă, iar dvs. aveți o problemă mai puțin. Acest truc funcționează și cu lianele.

Există locuri în care adversarul nu mă poate atinge?

Dacă aveți de-a face doar cu adversari mici, postați-vă pe o stâncă sau pe ceva asemănător, unde nu vă pot ajunge. La adversari mai mari e mai dificil, deoarece

Bazele

Aici găsiți cele mai importante opt reguli pentru Heavy Metal F.A.K.K. 2:

Absolviți cursul de antrenament pentru a învăța regulile de bază ale luptei. Astfel veți primi la sfârșit și primele două arme.

Salvați după fiecare săritură reușită. Nimic nu este mai enervant decât să repeți o fază dificilă din cauza unei erori minore.

După o anumită perioadă, plantele vindecătoare cresc la loc. Rețineți locul acestora și la nevoie întoarceți-vă acolo.

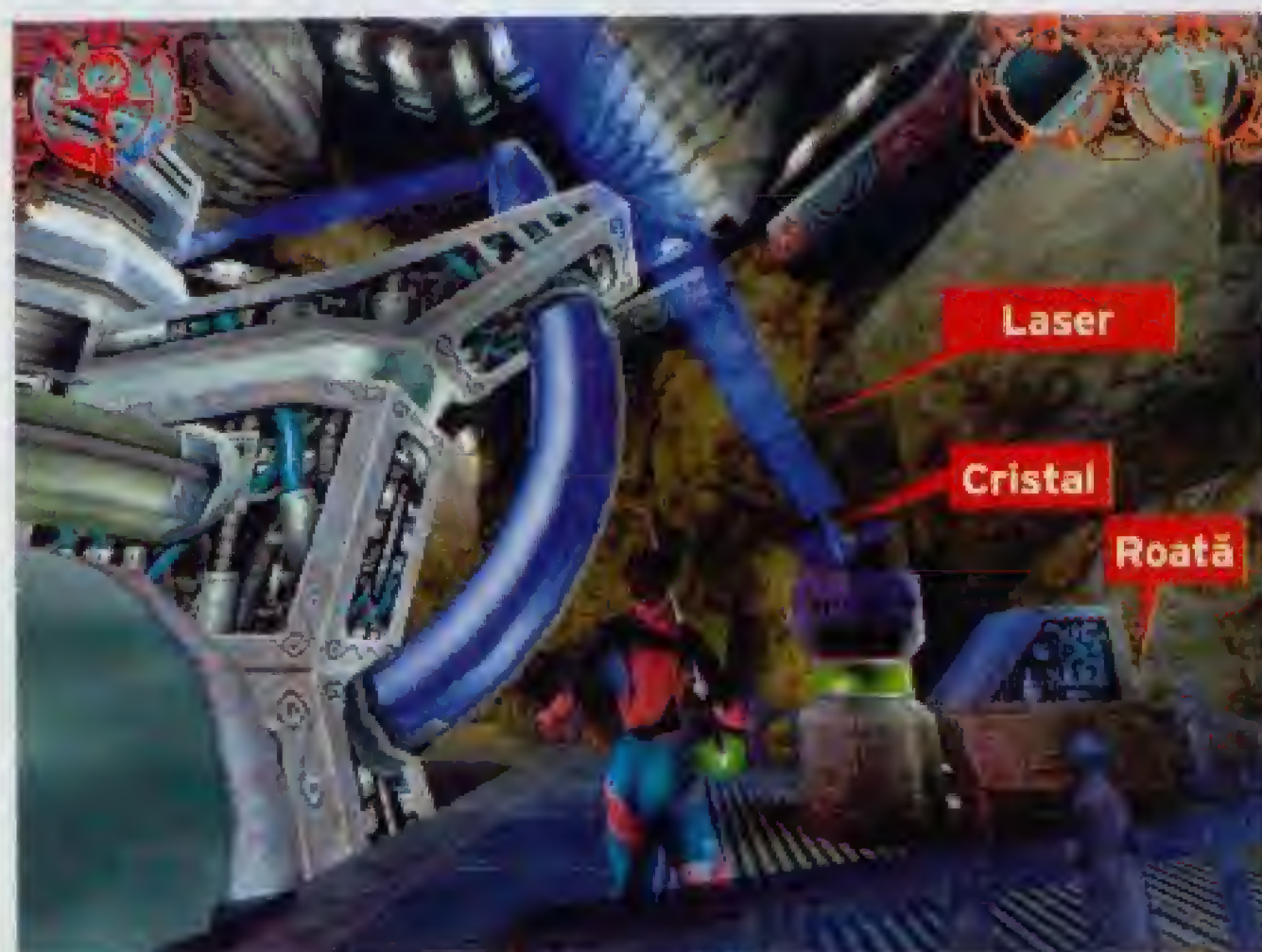
Veți recunoaște elemente relevante ale jocului pentru că clipească. De cele mai multe ori sunt pietre, pe care trebuie să le împingeți într-o anumită poziție.

Nu trebuie să vă luptați cu fiecare adversar. De multe ori puteți fugi pe lângă adversar, pentru că nu-l veți mai întâlni.

Înainte de săriturile dificile, asigurați-vă că nu țineți în mâini arme pentru două mâini. Altfel, Julie nu se va putea ține cu mâinile.

Vorbiți cu oamenii cu care vă întâlniți. De multe ori aceștia vă dau indicații utile pentru fazele următoare ale jocului.

Săriți în toate fântânile pe care le întâlniți în drumul dvs., ca să ridicați nivelul apei la jumătatea capacității disponibile.



FOARTE SIMPLU Rotiți până ce laserul va avea culoarea cristalului. Astfel se deschide ușa spre centrală.



SURPRIZE NEPLĂGUTE Cu ajutorul buștenilor, puteți face economie de muniție când eliminați adversarii. Apăsăți maneta de la bușteni.

aceștia vă pot urmări peste tot. Tactică are sens doar la adversarii neînarmați.

Floră și faună

Pielea lui Julie e verde. La ce bun?

Plantele carnivore și lianele ucigașe sunt foarte periculoase, însă pot fi utilizate în interesul dvs. În zona mlaștinilor, dați de o baltă care îi conferă lui Julie un ten verzui. Efectul secundar pozitiv: Julie primește un gust atât de respingător, încât plantele o resping îndată ce au gustat-o. Această tactică o ajută de multe ori să ajungă în locuri care altfel nu pot fi atinse.

Cum distrug plantele care atârnă de crengi?

Aceste plante dispun de un braț de capturare și de o porțiune cu falci. Oricât de repede ați trece pe sub ea, brațul vă apucă. În această situație, luați o sabie în mână și așteptați până vă aflați la puțină distanță de partea pofticioasă. Trei lovituri cu sabia sunt suficiente pentru a liniști planta. Cu puțin noroc și cu un timing bun, veți reuși să treceți fără a fi vătămat.

Cele mai importante arme

De ce există trei săbii diferite?

Săbii:

Făcând abstracție de exterior și de puterea de distrugere, săbiile nu diferă între ele. Nici una nu are calități deosebite. Împreună cu scutul, sabia este un tovarăș fidel de drum, care nu vă va lăsa la greu nici în continuare. Dacă ridicați nivelul de apă peste jumătate, sabia de foc și cea electrică vor câștiga în putere de distrugere.

Scuturi:

Scutul vă apără de proiectilele inamice. Feriți-vă însă de rachete, care vă afectează dacă sunteți dotat doar cu scutul mic. Scuturile pot fi utilizate și în combinație cu alte arme în afară de săbii. Nu are însă prea mult sens utilizarea unui Uzi cu un scut. Economisiți mai bine muniția. Scutul mic îl puteți ține în față și în timp ce alergați. Cu scutul mare sunteți nevoit să stați pe loc, vă puteți însă roti în

jurul axului propriu.

Scutul mic:

- Apără doar de proiectilele mai mici
- Poate fi utilizat la alergare

Scutul mare:

- Ține grenadele și otrava la distanță de eroina dvs.
- Poate fi utilizat doar când stați pe loc.
- Vă apără din față și pe lateral.

Praștia:

De ce praștia nu are efect în luptă?

Praștia normală, prin efectul ei redus, este aproape inutilizabilă în luptă. Poate fi folosită în primul rând pentru a ameți animalele mai mici și pentru soluționarea puzzle-urilor. De exemplu, puteți desprinde fructele pe care Julie nu le poate ajunge. Praștia cu gaz și cea de asteroizi sunt mult mai utile. Față de praștia normală, acestea în schimb necesită muniție.

Arcul cu plasmă:

Am nevoie de mai multă energie dacă încarc înaintea fiecărui foc arcul la maximum?

La început veți utiliza cel mai mult arcul. Pentru acesta veți găsi cea mai multă muniție. Prin apăsarea continuă a tastei de foc, arma se încarcă. La ridicarea degetului, toată energia se dezlănțuie



VÂNĂTOR ȘI COLECTOR Cu ajutorul praștiei, puteți desprinde fructele inaccesibile de pe copaci.

asupra adversarului. Cu toate că forța focului este mult mai mare, arcul nu consumă mai multă energie decât cu un foc normal. Dezavantajul acestei arme este că proiectilul zboară foarte încet. O țintă care se mișcă este ca atare greu de nimerit.

Uzi și Uzi dublu:

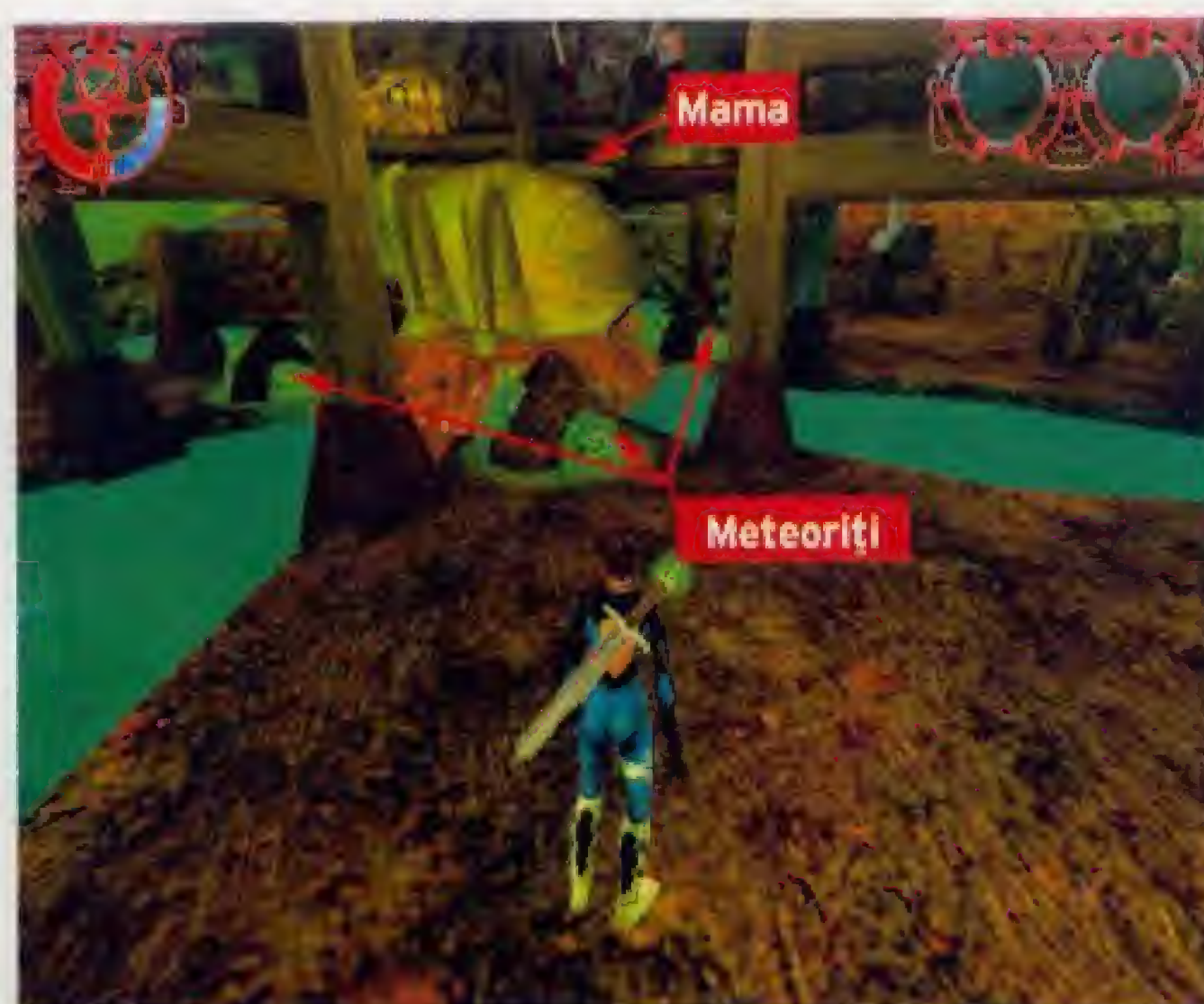
Are vreun rost să trag cu două Uzi-uri?

Dacă trebuie să trimiteți pe tărâmul celălalt o hoardă mare de adversari, ați făcut bine dacă ați ales Uzi-ul. Acesta are o viteză mare de foc, dar cu aceeași viteză l se și golesc gloanțele. Utilizați prin urmare cu economie această armă.

TIP: când apăsați alternativ trăgacele Uzi-ului dublu, puteți trage în doi adversari în același timp.



O MANICHIURĂ? Cheia succesului este un timing bun. Când gheara se află direct deasupra lui Julie, este momentul potrivit pentru cățărare.



TĂRĂȘ-GRĂPIȘ Atașați fiecărui meteorit câte un detonator. Explosiile trimit această târâtoare înapoi în Nirvana.

O NUCĂ TARE Soul Harvester poate fi bătut doar cu propriile arme. Plasma îi regenerează energia vitală.

La care adversar să utilizez lansatorul de rachete?

Lansator de rachete:

Lansatorul de rachete se caracterizează printr-o putere mare de foc. La această armă adversarul nu intră automat în vizor. Trebuie să controlați direct ținta. Astfel, puteți trage rachetele în fața picioarelor adversarului și nu va trebui să trageți direct în corpul său. La adversarii rapizi nu veți rata. Fiți și aici economi cu muniția. Când vă veți afla în fața adversarului final, veți afla de ce.

Shotgun:

Această armă deține două funcții de foc. Cu prima se comportă ca o pușcă normală cu elice, iar cu a doua trage grenade. Muniția pentru pușcă o veți găsi des și de aceea nu trebuie să faceți prea multă economie cu ea. Pușca cu elice este gândită pentru utilizarea la distanțe medii, la care are un efect devastator. Cu cât vă aflați mai aproape de adversar, cu atât va fi și efectul mai mare.

Chaingun:

Asemenea Uzi-ului, Chaingun-ul este o armă gândită pentru utilizarea împotriva unor mase mai mari de adversari.

În prima funcție, trage repede proiectile, iar în a doua o rază verde de plasmă. Ca la lansatorul de rachete, aveți posibilitatea de a ținti manual. Și această armă este recomandabilă

pentru confruntarea finală. Prin urmare, fiți economi cu muniția.

Soulsucker:

Cu această armă absorbiți sufletele adversarilor. Sufletele colectate le puteți apoi utiliza ca proiectile împotriva altor adversari. Prin urmare, nu veți duce lipsă de muniție la această armă. Dezavantajul este că trebuie să stați foarte aproape de adversar, iar procedul necesită ceva timp.

Licori:

Licorile de vindecare sunt foarte utile dacă vă aflați în mijlocul unei lupte dificile, iar în zonă nu se găsesc PowerUp-uri. Păstrați-vă licorile pentru astfel de situații. În situații mai puțin dificile, mai bine căutați plante sau alte surse de reînnoșare din zonă.

Unde găsesc muniție pentru Soulsucker?

Când să utilizeze licorile?

Cum elimin primul mare adversar intermediar?

Boss-ii nivelelor

The Vymish Mama: Colectați explozibilul care se află direct la punctul dvs. de plecare. Plasați câte unul la fiecare piatră luminescentă. Așteptați înainte de fiecare detonare până ce Mama vă întoarce spatele. Astfel, la plasarea explozibilului nu veți fi detectat din prima. După fiecare detonare reușită, veți fi atacat de un roi de muște. Rămâneți însă ascuns în spatele lăzilor,

La ce trebuie să fiu atent la Soul Harvester?

pentru a nu fi rănit și de tentaculele Mamei.

Soul Harvester: Este un adversar deosebit de rapid, care se postează cu predilecție în spatele domnișoarei Strain, pentru a o ataca pe la spate. Rămâneți în permanentă mișcare și alergați tot timpul lateral. Nu alergați în spate ca la ceilalți adversari, ca să nu vă treziți în brațele Harvester-ului. Acesta este complet imun față de armele cu proiectile sau cu explozie. Pentru a scăpa de acest adversar, utilizați sabia, toporul sau lansatorul de flăcări. Armele cu plasmă au un efect contrar și îi regenerează sănătatea.

Cu toate că trag neîncetat în Shkynerpad, energia sa vitală nu scade. De ce?

Shkynerpad: Acest monstru postat în mlaștină a format în jurul său un zid de protecție din șerpi. Trebuie să-l eliminați mai întâi pe aceștia pentru a vă putea apuca de adversar. În spatele dvs. se strecoară doi șerpi uriași. Dacă stați prea mult pe o parte, veți fi mușcat. Pentru aceasta alergați tot timpul în cerc. Shkynerpad-ul este vulnerabil doar când se contractă, pentru a se întinde apoi. Acest lucru îl puteți descoperi și pe cătarea care în acest moment se iluminează și țintește în cazul Uzi-ului direct pe adversar.

Cum scap de rachetele lui Tyler?

Lord Tyler: Cel mai dur adversar al acestui joc este Lord Tyler. El poate fi rănit doar de la brâu în sus. De fiecare dată când i-ați redus cu ceva energia, acesta îngenunchează și se regenerează. În această fază, luați Soulsucker-ul și absorbiți energia. Pentru asta, trebuie să stați direct în fața lordului. După ce ați repetat de cinci ori această procedură, îi puteți da lovitură de grație cu Lightsword-ul. Pentru a vă ușura puțin treaba, luați licoarea galbenă care se găsește pe una dintre insulele plutitoare. Utilizați-o împotriva acestui răufăcător alături de o armă de luptă corp la corp.

De ce adversarul final se ridică tot timpul?

TIP: Puteți evita rachetele pe care le trage Tyler cu scutul mare. Dacă nu puteți activa destul de repede scutul, ascundeți-vă în spatele unui stâlp, pentru ca acesta să se afle între dvs. și rachetă. Acestea caută întotdeauna cea mai scurtă traiectorie spre țintă. Din acest motiv, racheta se izbește direct de stâlp și detonează fără ca dvs. să fiți în raza ei de acțiune.

Lars Theune
Andrei Ritok-Schotsch

Cheats

V-ați blocat într-o fază și nu mai puteți trece? Nici o problemă. Cu aceste cheat-uri învingerea inamicului este floare la ureche.

Pentru a activa cheat-urile intrați în meniul „Video/Audio”. Aici intrați în submeniul „Advanced”. Bifați câmpul de consolă. Cu tasta „-” (sub tasta ESC) acum veți putea introduce următoarele cheat-uri:

Cheat-uri generale:

God	Invulnerabil, armele nu consumă muniția
Give all	toate armele
Notarget	adversarul nu vă mai atacă
Noclip	puteți trece prin pereți
Health X	X reprezintă procentul de energie vitală dorit

Cheat-uri pentru arme:

Pentru cheat-ul de arme trebuie să introduceți în consolă „GIVE WEAPON_X.TIK”.

„X” reprezintă în acest caz numele armei respective. De exemplu: GIVE WEAPON_FLAMETROWER.TIK

Sword	Sabie
Firesword	Sabie de foc
Electsword	Sabie electrică
Chainsword	Drujbă pentru gard viu
Axe	Topor
Lightsword	Sabie de lumină
Sling	Prăstie
Sling_gas	Prăstie cu gaz
Sling-asteroid	Prăstie cu explozibil
Smallshield	Scut mic
Largeshield	Scut mare
Cbow	Arc cu plasmă
Uzi	Uzi
Dualuzi	Uzi dublu
Gun	Pistol
Flashbang	Explozibil
Rlauncher	Lansator de rachete

Shotgun	Shotgun
Chaingun	Chaingun
Flamethrower	Lansator de flăcări
Soulsucker	Soulsucker
Hornofconjuring	Corn

Cheat-uri de nivele:

În consolă, înaintea numelui respectiv de nivel introduceți cuvântul „map”. De exemplu: Map Fakkhouse.

Fakkhouse	Julie's House
Training	Julie's training area
Homes1	Eden Homes
Landersroost	Landers Roost
Creeperpens	Creeper Pens
Homes2	Eden Marketplace
Towncenter_Good	Town Center
Under	Eden Underground
Over	Eden Underground 2
Shield	Eden Shield Generator
Home2evil	Eden Market under Siegel
Otto	Otto's Shop
Towncenter_Evil	Towncenter Attacked!
Cliff1	Outskirts of Eden
Cliff2	Eden Cliffside
Swamp1	Mooagly Swamps
Swamp2	Deep Mooagly Swamps
Swamp3	Swamps confrontation
Gruff	Billy Goats Gruff
Oracleway	The Bridge of reason
Cemetery	We Cemetery
Fog	The Wind of Spirit
Water	The Water of Purity
Blood	The Sanctity of Blood
Lochnar	The Bridge of Reason
Oracle	Tomb of the WE



ÎN GENUNCHI Când Tyler se află la sol, absorbiți-i energia, pentru ca să nu se poată regenera. Acest lucru trebuie să-l repetați de cel puțin patru ori.



ATENȚIE, CAPCANĂ! Încă câțiva pași și adversarul va face cunoștință cu sistemul digestiv al unei plante carnivore.

Zeus

Intrați în lumea mistică a Greciei antice și deveniți domnitor renumit al orașului!

De la incitanta Afrodita până la fiorosul Zeus care aruncă fulgere - vă arătăm în paginile următoare cum puteți utiliza zeli pentru a crea un oraș bogat și renumit.

Construirea caselor

Locuințele nu mai evoluează, deoarece vecinătatea nu este destul de atractivă!

În apropierea silozurilor, depozitelor și clădirilor industriale nu-i face nimănui plăcere să locuiască. Clădirile respective nu sunt estetice, iar nivelul gălăgiei din jurul acestora este foarte ridicat. Dacă doriți să faceți o zonă de locuințe mai atractivă, trebuie să faceți înfrumusețări. Printre acestea se numără coloane, bazine cu peștișori, grădini cu flori și monumente. Acestea sunt deosebit de atractive pentru locuitori.

În pofida vinului și a dotărilor casele nu se mai dezvoltă! Ce nu fac bine?

Pot construi clădiri înalte însă nu le pot amplasa!

Locuitorii unei locuințe simple - în ceea ce privește bunurile - sunt deja fericiți dacă au hrană, lână și ulei de măsline. Doar casele luxoase au nevoie de vin, utilaje și cai, pentru a ajunge la cel mai înalt grad de dezvoltare.

Dacă doriți să ridicați o clădire înaltă, trebuie să îndepliniți următoarele condiții: în primul rând zona trebuie să aibă un grad foarte ridicat de atractivitate. În afară de aceasta trebuie să aveți prin depozitele orașului în total o unitate hrană, două unități lână precum și o unitate ulei de măsline. Fără acest „avans” de bunuri nu puteți ridica o casă de lux.

Bazele

Toate începuturile sunt grele; lăsați-vă puțin ajutați:

ÎN PRIMUL, AL DOILEA ȘI AL TREILEA RÂND

Îndepliniți întâi necesitățile elementare ale locuitorilor: apa potabilă și hrana. Abia după ce acestea sunt puse la punct trebuie să vă gândiți la produse de lux ca lână, uleiul de măsline și vinul.

SPĂLAT, FREZAT, USCAT

Aveți grijă ca locuitorii să fie vizitați în mod regulat de un medic, altfel pericolul de epidemie crește simțitor. Locuitorii bolnavi nu pot lucra!

PÂINEA ȘI JOCURILE

Viața orașului nu este orientată doar după muncă. Locuitorii au nevoi intelectuale, de filozofie, activitate corporală în sălile de gimnastică și distracție la teatru.

LUAȚI DE OCHI

Treceți din când în când prin perspectivele speciale. Diagramele cu coloane vă arată unde există probleme (blocuri fără alimentare cu apă, locuințe amenințate de prăbușire, nemulțumire).

CONSTRUCȚIILE ARTISTICE

Înfrumusețați cartierul cu coloane, parcuri sau monumente. Acestea nu numai că arată estetic dar atrag și o sumedenie de locuitori în casele din apropiere.

O MÂNĂ O SPALĂ PE CEALALTĂ

Ajutați alte orașe cât se poate de des și de repede cu bunuri. Aceasta nu vă aduce doar o faimă bună. Dacă vă veți afla într-o situație de criză, veți primi de multe ori cadouri mărinimoase de la aceste orașe.

Ochiul locuiește și el undeva

Locuitorii au tot ce le trebuie, de ce nu se mai dezvoltă locuințele? Poate din cauza atractivității zonei!

Cel târziu când încercați să ridicați o clădire mai dezvoltată trebuie să vă faceți gânduri și despre atractivitatea unei regiuni. Doar dacă sunt deosebit de atractive puteți plasa astfel de locuințe. Cel mai simplu este înfrumusețați zona prin amplasarea de construcții noi.



CE DIFERENȚĂ Prin perspectiva specială putem urmări atractivitatea regiunii. În stânga vedeți o regiune lipsită de înfrumusețări. În dreapta a fost ridicat un monument.



PE LOCURI, FIȚI GATA, START! Puneți pletrele de bază. Blocurile în formă de L sunt cele mai eficiente.



PRIMUL LUCRU Ridicați plete - altfel nu veți avea negustori pentru distribuția hranei.



ORAȘUL ÎNFLOREȘTE Dacă poporul este sănătos și bine dispus, mai dezvoltați orașul.



DE PRISOS Grădinile de măslini nu au nevoie de acces și nici pășunile pentru oi.

Managemantul orașului

Domnește un haos cumplit! Ce să faci, la ce să fii atent?

Ca domnitor al orașului trebuie să urmărești permanent următorii cinci factori: resurse de hrană, piața locurilor de muncă, sănătate, tulburări, și finanțe. Acestea se influențează între ele și toate la un loc determină aprecierea poporului. Iată un exemplu: dacă pentru o durată lungă de timp aveți datorii, vă veți face o imagine foarte proastă. Rata infracțiunilor saltă serios și mulți locuitori emigrează! Verificați în mod regulat informațiile generale și eliminați imediat problemele.

Hrana

Cât trebuie de fapt să produc?

Cu cât mai mult cu atât mai bine! Cel mai bine este dacă aveți silozurile arhipline. O resursă pentru 12 luni reprezintă o garanție

Se potrivește, se clatină și e aerisit

Ați construit fără a sta pe gânduri și acum nu mai știți unde să plasați clădirile importante, pe care le cere poporul? Lăsați pur și simplu mai mult spațiu liber!

Nu uitați că aveți nevoie permanentă de suficient spațiu în jurul cartierelor pentru construcțiile de infrastructură. Pentru ca fiecare locuitor să aibă cel mai bun acces la piețe, instituții culturale, înfrumusețări etc., trebuie să planificați tot timpul zonele de locuințe cât mai aerisite.



UN ORIZONT ÎNDEPĂRTAT La orașul din stânga hameiul și malțul sunt pierdute. Nu vă mai ajuta decât dacă dărâmați clădiri pentru a face loc. În dreapta însă mai este suficient spațiu pentru spitale, teatre și grădini.



Forțele de lucru

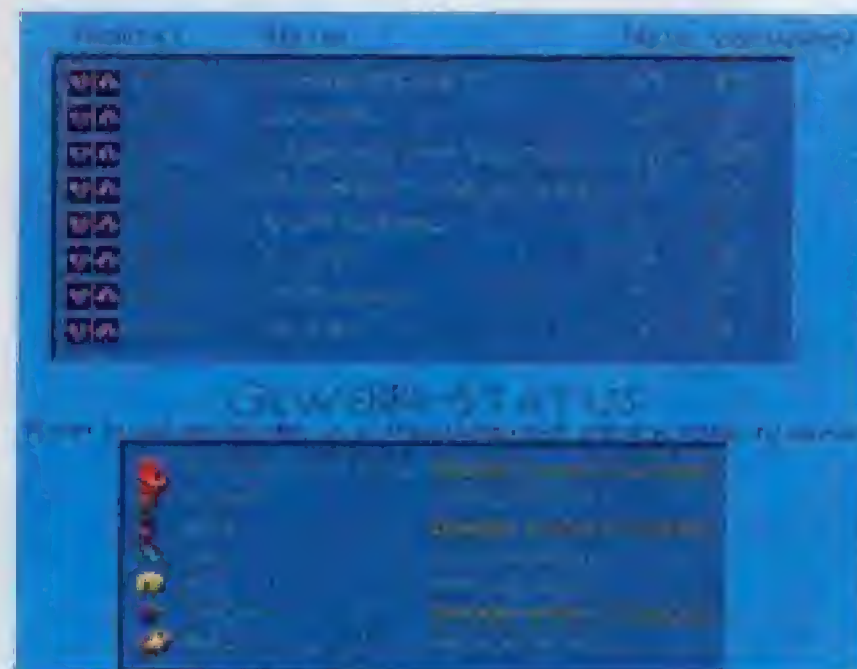
Ce este mai bine - mai mulți sau mai puțini lucrători?

Lipsa forțelor de muncă este în principiu nefastă. Dacă aveți prea puțini muncitori înseamnă că unitățile industriale lucrează la nivel minim, producția de hrană se blochează, clădirile se dărâmă sauiau foc. Și aici este valabil motto-ul: cu cât mai mulți lucrători, cu atât mai bine. De exemplu când începeți o nouă ramură Industrială sau vreți să dezvoltați una deja existentă, în cazul unui surplus veți avea imediat suficienți lucrători la-ndemână. Atenție: dacă atingeți o rată de șomaj ridicată (peste 20%), amplasați repede câteva teatre, un stadion, depozite respectiv porturi sau spitale. Aceste clădiri necesită mulți angajați. De altfel prin salarii puteți controla elegant numărul populației. La salarii ridicate

bună. Trebuie să luați în considerare că de multe ori apar situații critice (de exemplu dacă vă lipsesc lucrători sau după ce ați satisfăcut o cerere de hrană a altui oraș). În acest caz uneori poate fi extrem de util importul hranei de la alte orașe. Din fericire hrana este destul de ieftină. Nu vă bazați însă pe un singur partener de comerț: din când în când unele rute comerciale sunt suspendate sau se reduc drastic cantitățile disponibile vânzării.



SĂTUL Aveți grijă ca poporul dvs. să fie tot timpul bine hrănit. Locuitorii înfomețați sunt mai expuși bolilor (ceea ce mărește pericolul epidemilor) și în cele din urmă vă părăsesc orașul.



BINE ORGANIZAT Opriți ramurile industriale nefolosite, când aveți nevoie de lucrători liberi.

veți găsi mult mai mulți emigranți decât dacă le mențineți scăzute.

Sănătatea

Orașul meu este bântuit de epidemii! Cum să mențin sănătatea populației?

Este relativ simplu. Esențială este o alimentație minimă - cine e bine hrănit nu este atât de expus la boli! Bineînțeles sunt importante și spitalele pentru ca medicul să poată vizita populația.



CONSULTAȚII Ridicați spitale pentru ca medicul să se preocupe de sănătatea poporului.

Criminalitatea

Domnește crima! Ce să fac?

Cauza criminalității pot fi datoriile mari și de lungă durată. Limitați cheltuielile pentru clădiri fără folos și concentrați-vă asupra exportului. De asemenea impozitele foarte ridicate combinate cu salarii foarte mici înrăutățesc climatul. Dacă faceți modificări atunci acestea să fie mici. Nu uitați să postați gardieni pentru ca aceștia să asigure ordinea.

Finanțele

Din nou sunt la roșu! Cum fac rost de bani?

Cel mai lucrativ este exportul mărfurilor. Nu sunt însă de uitat nici impozitele. Atenție însă: în funcție de gradul de dezvoltare numărul drahmelor este diferit. O locuință de lux la cel mai înalt nivel aduce 180 de drahme pe an, în timp ce la o locuință simplă la cel mai mic nivel de dezvoltare primiți doar puține. Dacă puteți extrage argint atunci faceți-o. O mină de argint aduce în medie 150 de drahme pe an!



ATENA DEZLĂNȚUITĂ Dacă îi ridicați un templu, Atena se luptă cu soldații care vă atacă. Deseori nu mai aveți nevoie decât de câțiva ostași, pentru a izgoni restul armatei inamice.

Comerțul cu alte orașe

Am deschis puncte comerciale însă negustorii nu vin în orașul meu!

Care sunt bunurile care merită exportate?

Importarea bunurilor? Acest lucru mă storcește de bani!

Dacă orașul dvs. se situează pe o insulă trebuie întâi să amenajați poduri (imigranții pot veni și fără poduri!). Nu uitați să setați la spațiile comerciale de la „not selling” sau „not buying” pe „buying” sau „selling”. În afară de aceasta, mărfurile trebuie aduse până aici căci negustorii nu se opresc la orice depozit.

Bineînțeles, bunurile care aduc cel mai mult profit (de exemplu sculpturi, echipament militar, uleiul de măsline). Însă acest lucru nu este tot timpul posibil, căci de multe ori lipsesc materiile prime necesare sau unitățile industriale respective. Verificați întâi de ce materii prime dispuneți. Care sunt obiectele sau alimentele pe care le puteți produce? Și cel mai important: care oraș cu ce bunuri face comerț? Faceți-vă întâi o imagine și concentrați-vă pe bunurile pe care apoi le puteți și vinde.

Este adevărat, însă uneori nu vă rămâne altă alternativă. În acest caz trebuie să vă uitați dacă nu puteți achiziționa materiile prime necesare mult mai ieftine, pentru a le prelucra apoi în orașul propriu. Astfel costurile rămân suportabile.

La război!

Armatele inamice îmi distrug neîncetat orașul - ce pot face împotriva acestora?

De ce dintr-o dată îmi lipsesc atât de mulți muncitori?

Există nenumărate posibilități pentru a menține trupele inamice la distanță de orașul dvs. Ridicați de exemplu ziduri în jurul orașului și dotați turnurile cu soldați. Aceștia vor trage deja la distanțe mari asupra soldaților inamici, fără a ajunge încă în raza de acțiune a acestora. Un alt truc foarte util este de a vă închina lui Atena sau Ares ridicându-le un templu. Aceștia vă vor sprijini în luptă. Dacă dispuneți de destule drahme merită uneori chiar și să mituiți trupele care vă atacă. Astfel, îndată ce ați realizat o armată puternică puteți contraataca.

Nu declanșați niciodată apărarea automată! Prin aceasta se vor înrola în armată enorm de mulți



COMERȚUL CU ALTE ORAȘE Nu uitați să setați „selling” respectiv „buying”.

lucrători - chiar și dacă sunteți amenințați de o armată mică. La un oraș de 3000 locuitori vă veți trezi astfel cu 800 - 1000 de lucrători în minus. Mai bine vă ocupați singur de problema militară. Astfel veți putea și reacționa mai bine la tactica inamicului. Do it yourself!

Trebuie să cuceresc un oraș inamic - trupele mele sunt însă constant învinse!

Fiți atenți ca armatele pe care le trimiteți în război să fie întregi la număr (opt unități pe armată). Dacă un oraș poate fi abordat atât pe cale marină cât și pe uscat, pe lângă pedestrași și călăreți trimiteți și trireme în luptă. Soldații cetății nu pot fi trimiși în alte orașe!





ZEUL RĂZBOIULUI Dacă îi ridicați un templu lui Ares, acesta va lupta alături de trupele dvs.


Protecția zeilor


Zeitățile grecești pot fi de un ajutor inestimabil pentru orașul dvs. - aceștia înlătură nemulțumirea, înfruntă armatele care vă atacă sau vă însoțesc în atacurile proprii. Întâi însă trebuie să le ridicați un templu pentru a-i venera.


Cine are de ales de regulă nu se poate hotărî! De multe ori nu puteți construi decât un număr limitat de temple și atunci trebuie să vă gândiți bine la care zei va trebui să apelați. Care sunt problemele elementare din orașul dvs.? Ce avantaje doriți să utilizați? Nu uitați că zeii așteaptă în mod regulat și sacrificii. Preoții alegă prin oraș și la început caută capre pe care le sacrifică pe altarul templului. Dacă nu găsesc capre, sunt suficiente și alimentele obișnuite dintr-un siloz. De aceea silozurile trebuie să fie constant pline! În acest tabel veți afla cum vă pot fi de folos diferitele zeități:


Afrodita		
	Templu	Binecuvântează casele; Îi calmează pe Ares, Hefaistos, Hermes și Dionysos.
	Rugăciune îndeplinită	Aduce mai mulți imigranți în oraș;


Apollo		
	Templu	Întărește atleții pentru jocurile Pan-elenistice; Binecuvântează instituțiile culturale
	Rugăciunea îndeplinită	Elimină epidemiile și îmbunătățește sănătatea

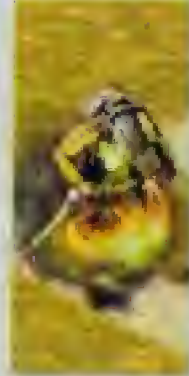
Ares		
	Templu	Pune la dispoziție doi dintre companionii săi; Zmeul său elimină adversarii și boicotanții Apără orașul;
	Rugăciune îndeplinită	Se luptă alături de trupele dvs. în orașe străine


Artemis		
	Templu	Vă pune la dispoziție doi dintre companionii săi Ajută să prindeți mai mult vânat
	Rugăciune îndeplinită	Umple silozurile cu carne de porc;

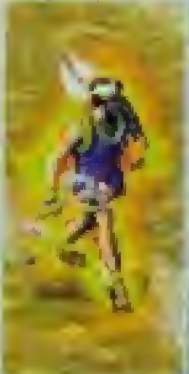
Atena		
	Templu	Luptă împotriva armatelor care vă atacă Dă mai multă putere soldaților; Binecuvântează producția de măslină și de lână; Plantează măslini în fața templului;
	Rugăciune îndeplinită	Umple depozitele cu măslină și cu ulei de măslină;


Demetra		
	Templu	În jurul templului apare un teren extrem de roditor; Sporește productivitatea fermelor de grâu;
	Rugăciune îndeplinită	Umple silozurile cu hrană;


Dionysos		
	Templu	Înlătură toate neliștile; Sporește producția de vin; Plantează viță-de-vie în jurul templului;
	Rugăciune îndeplinită	Umple depozitele cu vin;

Hades		
	Templu	Ridică în jurul templului ateliere de monede; Căinele său cu trei capete învinge atacanții; Sporește productivitatea atelierelor de monede și turnătorilor; Asigură venit mai mare din impozite;
	Rugăciune îndeplinită	Umple primăria cu drahme;

Hephaistos		
	Templu	În jurul templului se poate exploata cupru Nu mai iau foc clădirile;
	Rugăciune îndeplinită	Îndeplinește solicitările de bunuri ale unui alt oraș;

Hermes		
	Templu	Accelerează caravanele, vapoarele comerciale; Aduce mai des negustorii în orașul dvs.;
	Rugăciune îndeplinită	Îndeplinește solicitările de bunuri ale unui alt oraș;

Poseidon		
	Templu	Cu caracatița sa protejează traseele marine; Sporește productivitatea arărilor-de-mare;
	Rugăciune îndeplinită	Umple depozitele cu fructe de mare;

Zeus		
	Templu	Vă protejează de zeli mâniați; Alte orașe vă apreciază mai mult decât înainte;
	Rugăciune îndeplinită	Orașulul vă prezice viitorul;

Cheats Eastereggs Shorttips Codes

Sudden Strike

Există un truc simplu care vă asigură câștigarea fără prea mari dificultăți a celei de-a zecea misiuni germane. Centrați ecranul la începutul misiunii asupra insulei țintă din nord și folosiți-vă acolo singura posibilitate de desant a parașutiștilor.



Cel mai bine este dacă desantați parașutiștii în partea de jos a insulei. Avionul transportor va veni astfel din răsărit. Cu toate că va intra sub focul adversarului, nu va pierde mai mult de jumătate din energie.



Transportorul desantează acum parașutiștii fără dificultăți, iar misiunea este câștigată instantaneu.



În cazul în care camioanele de aprovizionare se încarcă reciproc, ele dobândesc experiență și se vor umple mai repede cu muniție. Împotriva caselor ocupate cele mai eficiente sunt blindatele, care dispun atât de mitraliere, cât și de obuze mari. Dacă sunteți întâmpinați de o unitate de blindate care vă este superioară numeric, apropiați-vă cu artileria și cu vehiculele cât se poate de mult. Plasați-le pe front și atrageți unul câte unul adversarii, cu un singur soldat. Cei mai eficienți împotriva artileriei PAK sunt țintașii. În anumite cazuri, cel mai avantajos rămâne totuși Tank Rush-ul (de exemplu, când sunteți întâmpinați de multe lansatoare de grenade).

Cultures

În meniul principal al lui *Cultures* există unele elemente ascunse. Dacă vă plictisiți, apăsați pe nasul vikingului cu scutul. Dacă apăsați pe ciuperca din prim-plan, va sări o broască. Scuturați prin mai multe clicuri floarea din dreapta jos, pentru a alunga albinele din aceasta. Încă un element nostim: deasupra crengii din partea stângă există o porțiune liberă; un clic pe pata verde de lângă această porțiune face să apară o găinușă de baltă.

Star Trek: Voyager – Elite Force

Cu aceste cheat-uri puteți selecta diferitele nivele. Apăsați în timpul jocului tasta ^, introduceți apoi în map următoarele nume (de exemplu, map voy1).

voy1	voy14	scav5	dn6	ctf_kln2
voy2	voy15	scavboss	dn7	ctf_and1
voy3	voy16	forge1	dn8	hm_borg1
voy4	voy17	forge2	borg1	hm_borg2
voy5	voy20	forge3	borg2	hm_borg3
voy6	tutorial	forge4	holodeck	hm_cam
voy7	stasis1	forge5	borg3	hm_dn1
voy8	stasis2	forgeboss	borg4	hm_dn2
voy9	stasis3	dn1	borg5	hm_kin1
voy10	scav1	dn2	borg6	hm_noon
voy11	scav2	dn3	ctf_voy1	hm_scav1
voy12	scav3	dn4	ctf_voy2	hm_voy1
voy13	scav4	dn5	ctf_kln1	hm_voy2

Acestea sunt toate nivelele lui Elite Force, inclusiv câteva hărți suplimentare provenite din Holo-Meci. Harta cu adversarul final se numește forgeboss.

Intrați în folderul corespunzător de pe HDD-ul dvs. (de exemplu: „D:\Raven\Star Trek Voyager Elite Force\”) și apoi în „BaseEF”. Despachetați fișierul pak0.pk3. Veți obține o listă a tuturor fișierelor care apar în joc: nivele, modele, sunete, imagini etc. Dacă doriți, puteți de exemplu extrage muzica. Fișierul se numește endcredits.mp3.

Matthias Schmeier



TIMELEAP Dacă doriți să vă măsurați cu adversarul final, trebuie să introduceți „forgeboss”.



WIKINGERHUHN Wenn Sie auf die grüne Stelle über dem Ast klicken (eingekreiste Fläche), erscheint am rechten oberen Bildschirmrand ein Moorhuhn.

În timpul jocului intrați în meniul de opțiuni și tastați FUNSPEEDUP. Astfel veți accelera viteza. Puteți porni și opri acest cheat cu tasta L.

Și încă ceva: dacă în meniul de campanii introduceți ODIN, puteți selecta nivelul al doilea.

Redacția

Baldur's Gate 2

Înainte de a introduce cheat-urile, trebuie să deschideți fișierul Baldur.ini cu un editor de texte. În [Program Options] adăugați rândul Debug Mode=1. Cu combinația de taste CTRL și spațiu veți putea acum deschide consola în timpul jocului.



TASTAT CORECT? Mai multe puncte de experiență, mai mult aur, mai mulți monștri? Nici o problemă, trebuie să fiți atent doar la scrierea corectă.

Mai multe puncte de experiență:

Introduceți în consolă CLUAConsole:SetCurrentXP(„x”). În locul lui x introduceți valoarea dorită a experienței, iar caracterul dvs. devine invincibil. Un personaj poate primi maximum 2.950.000 puncte de experiență.

Mai mult aur:

Deschideți consola și introduceți CLUAConsole:AddGold(„x”). X reprezintă valoarea aurului.

Descoperiți harta:

Introduceți CLUAConsole: ExplkreaArea().

Convertirea monștrilor:

Cheat-ul este: CLUAConsole:CreateCreature(„x”). În locul lui x trebuie să introduceți un așa-numit ID-Tag:

ID-Tag Monster

wyvern01	Wyvern
ogre01	Ogre
uddrow27	Drow Warrior
behgau01	Gauth Beholder
beheld01	Elder Orb Beholder
dragred	Red Dragon
dragblac	Black Dragon
dragsil	Silver Dragon
lich01	Lich
trog01	Giant Troll
vammat01	Mature Vampire
icmin01	Minotaur
skelwa01	Skeleton Warrior
icbone01	Bone Golem
ghogr01	Greater Ghoul
troluo01	Splitter Troll
mumgre01	Greater Mummy
golsto01	Stone Golem
mistho01	Mist Horror
hldemi	Demi Lich
orc05	Orog Warrior
icsalcol	Blue Salamander
gendji01	Djinni
mindf101	Mind Flayer

Redacția

NHL 2001

Există un „Hotspot”, care în 50% din situații duce la marcare. La nivelul liniei albastre a adversarului, la o distanță de unu până la doi jucători de la parapet, executați o lovitură din încheietură (apăsare scurtă a tastei lovitură). Partea de pe care se execută lovitură depinde de mâna jucătorului (deptaci, stângaci) și de mâna cu care apăra portarul (de preferință fiind partea stângă din perspectiva jocului). Astfel, jucătorul va ridica pucul mai mult sau mai puțin peste umerii portarului. Datorită „zborului” pucului, portarul are o sarcină



GOL SIMPLU Dacă folosiți acest hotspot, în 50% din cazuri aveți un gol marcat.

Might & Magic 8 – Day of the Destroyer

Date fiind nenumăratele potions, puteți pierde ușor controlul. Iată o listă amplă, care vă vine în ajutor. În afară de aceasta, bineînțeles, și câteva sfaturi utile pentru începătorii celei de-a opta părți a RPG-ului.

Licori simple

Componentă roșie	vindecare răni
Componentă albastră	reumplere puncte magice
Componentă galbenă	elimină slăbirea forței (doar magic)

Licori complexe

Roșu + albastru	vindecă otrăvirea
Roșu + galben	vindecă boli
Albastru + galben	elimină somnul (doar magic)

Licori amestecate

Violet + roșu	vrajă „eroism”
Violet + albastru	vrajă „scut”
Violet + galben	împiedică vătămarea prin înec
Violet + verde	îndepărtează blestemul
Violet + portocaliu	îndepărtează frica
Portocaliu + roșu	vrajă „grabă”
Portocaliu + albastru	împiedică moartea prin lovituri joase
Portocaliu + galben	vrajă „piele întărită”
Portocaliu + verde	îndepărtează nebunia
Verde + roșu	vrajă de binecuvântare
Verde + albastru	încarcă un obiect (de exemplu bagheta magică)
Verde + galben	întărește obiectele

Licori albe

Galben-portocaliu + verde	îndepărtează paralizia
Violet-roșu + violet	mărește temporar valoarea forței
Verde-galben + verde	mărește temporar valoarea inteligenței
Verde-albastru + verde	mărește temporar valoarea personalității
Violet-albastru + violet	mărește temporar valoarea rezistenței
Portocaliu-galben + portocaliu	mărește temporar valoarea preciziei
Portocaliu-roșu + portocaliu	mărește temporar valoarea rapidității
Violet-roșu + violet-albastru	mărește temporar valoarea norocului
Portocaliu-roșu + violet-albastru	mărește temporar rezistența împotriva air damage-ului
Portocaliu-roșu + verde-galben	mărește temporar rezistența împotriva fire damage-ului
Violet-roșu + portocaliu-galben	mărește temporar rezistența împotriva earth damage-ului
Violet-roșu + verde-galben	mărește temporar rezistența împotriva weather-damage-ului
Violet-roșu + violet-albastru	mărește temporar rezistența împotriva host-damage-ului
Verde-albastru + portocaliu-galben	mărește temporar rezistența împotriva body-damage-ului
Violet-roșu + verde-galben	elimină toate stările negative (cu excepția morții, împietririi și nimicirii)

Portocaliu-roșu + portocaliu-galben	vindecă loviturile (licoare de 5x mai puternică)
Verde-albastru + verde-galben	umple punctele de magie (licoare de 5x mai puternică)

Licori negre

Violet-roșu + violet + portocaliu	mărește forța cu 50
Verde-galben + verde + portocaliu	mărește inteligența cu 50
Verde-albastru + verde + violet	mărește personalitatea cu 50
Violet-albastru + violet + verde	mărește rezistența cu 50
Portocaliu-galben + portocaliu + verde	mărește precizia cu 50
Portocaliu-roșu + portocaliu + violet	mărește rapiditatea cu 50
Violet-albastru + verde + portocaliu + galben	mărește norocul cu 50
Portocaliu-galben + verde + violet-roșu	vindecă împietrirea
Violet-roșu + verde-galben + verde-roșu	elimină toate stările

Exploatați la fiecare clasă aptitudinea de utilizare a arcului.

În episoadele mai avansate ale jocului, armele de distanță devin tot mai ineficiente, datorită punctelor de energie foarte ridicate ale adversarilor. Însă mai ales în primele peșteri veți economisi cu acestea mult timp și vă veți scuti de multe neplăceri.

Folosiți o eroare a programului în avantajul dvs. Există unele lupte care pe cale normală aproape că nu pot fi câștigate. Intrați într-un coridor mai îngust, în care adversarii mai mari nu încap. Aceștia rămân împotmoliți și nu se mai pot urni din loc. Salvați jocul, după care înaintați cu multă atenție. La o anumită distanță de monstru, veți putea lovi creaturile fără ca acestea să se poată apăra. Această tactică nu dă niciodată greș când trebuie să luptați cu monștri mai mari, ca trolii sau ciclopii, și aveți în apropiere un mic coridor.

Dacă cădeți de la o înălțime mai mare, în mod normal sunteți dat pieirii. Când coborâți de pe un munte, apăsați tasta direcție în sus. Astfel puteți să coborâți muntele nevătămat.

Țineți cont de faptul că râurile mai mici le puteți trece și prin sărituri nemaifiind nevoie de formule magice ca „Waterwalk” sau „zbor”. Astfel deseori veți ajunge și cu un grup mai slab la altare, fântâni și comori importante.

Shogun: Total War

O armată indestructibilă, KoKu nelimitat, o hartă vizibilă? Nici o problemă, dacă țineți cont de cheat-urile noastre.

Introduceți cheat-urile în timpul jocului:

.prototypearmy.	Armata indestructibilă
.matteosartori.	Reveal map (hartă vizibilă)
.dagqins.	Lipsă KoKu
.conan.	Imposibilitatea evoluției
.muchkoku.	KoKu nelimitat

Redacția

foarte dificilă. Cu puțin antrenament, din acest hotspot puteți marca multe goluri.

Bundesliga 2001 – Football Manager

În *Bundesliga Stars 2001* puteți chiar de la început să vă echipați echipa și jucătorii la nivelul de 100% Stars. În acest scop, trebuie să începeți un sezon nou, să începeți primul meci și să încercați să marcați cât se poate de multe goluri. Printre acestea se numără zece goluri normale și patru de star, dar sunt suficiente și mai puține. După ce ați atins 200 starpoints, intrați în „depozitul de vedete” și împărțiți aici starpointurile acumulate.

Confirmați această manevră (salvare), reveniți în meniul principal și încheiați jocul. Aici sunteți întrebat dacă doriți să salvați jocul, iar dvs. veți răspunde cu da. La întrebarea dacă să se salveze sezonul, răspundeți cu nu. Acum vă aflați din nou echipamentul de început și intrați din nou în sezonul început. Sunteți din nou posesorul a 200 de starpointuri, pe care le puteți împărți iar între vedete. Din păcate, acest truc nu funcționează și în modul de transferări.



Vampire – The Masquerade

Dacă unul dintre personajele dvs. deține o valoare deosebit de mare de manipulație (peste 80), puteți cumpăra obiectele de oriunde (fierărie, magazin de arme, vrăjitoare etc.), mai ieftin, și să le vindeți mai scump. Puteți, de exemplu, cumpăra o sticlă de sânge cu 41 unități de aur și să o

vindeți imediat înapoi cu 64. Cel mai mare profit îl faceți cu armura placată. Aceasta o puteți vinde cu un profit de aproximativ 1.200 unități de aur vânzătorului respectiv.

Icewind Dale

În Icewind Dale vă puteți procura foarte simplu unele obiecte magice destul de prețioase. Pentru aceasta nu vă

Warlords – Battlecry

Următoarele cheaturi pentru Warlords le puteți introduce pe parcursul jocului:

IAMAWINNER	Câștigați misiunea
IAMALOSER	Pierdeți misiunea
IAMATANK	Sunteți invulnerabil
IAMANARCHMAGE	Primiți toate vrăjile
IAMSEER	Harta devine vizibilă

Redacția



NU E SUC NATURAL Cu ajutorul laboratorului de chimie puteți mixa unele băuturi interesante, de exemplu o licoare cu care simul se transformă în Frankenstein. Sau ce-ați spune despre un filtru de dragoste?

trebuie decât un hoț bun.

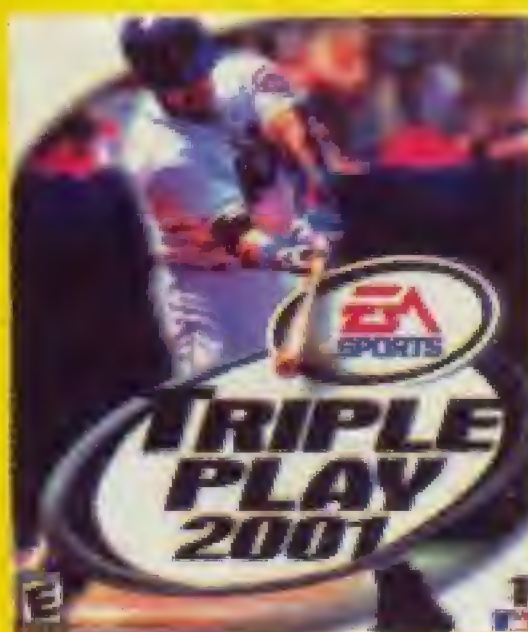
În apropierea localității Kuldahar, de exemplu, puteți să furați de la gnomul Oswald din zepelinul naufragiat un inel prețios de protecție (+2). În casa cea mare, cu pietrele în față, puteți fura un inel de la Arundel. Vrăjitorul Orrick din turnul gri are și el un inel și o amuletă, obiecte care se pot vinde foarte scump. Nu uitați ca înainte de comiterea furtului să faceți o salvare de siguranță.

The Sims – Livin' It Up

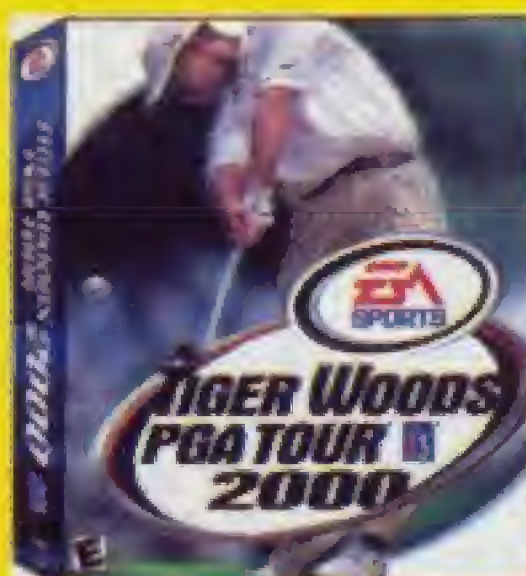
La fiecare experiment cu setul de chimie, obțineți una din patru băuturi. Acestea au următoarele efecte:

Băutură (portocalie)	Simul devine temporar invizibil
Băutură (albastră)	Diferitele necesități sunt aduse la maximum
Băutură (roșie)	Un alt sim se îndrăgostește de simul dvs.
Băutură (verde)	Simul dvs. se transformă în Frankenstein

Triple Play Baseball 2001



Tiger Woods / PGA Tour 2000



Tiger Woods '99



Informații la tel.
059-479661

Cheats & Easter eggs Shorttips & Codes

C & C: Red Alert 2

În cea de-a unsprezecea misiune a campaniei sovietice, puteți economisi mult timp și evita obositoare manevre ale trupelor psycho aplicând următorul truc: după ce v-ați asigurat baza, construiți repede un siloz de rachete. Îndată ce racheta atomică e gata, trageți cu ea asupra Kremlinului. Deoarece puteți vedea Kremlinul încă de la început, acest lucru este absolut posibil. Edificiul a pierdut acum aproximativ jumătate din integritate. Din motive necunoscute, sovieticii nu trimit ingineri pentru a-l repara, cum o fac cu clădirile din jur. Acum nu mai trebuie să așteptați decât câteva minute până lansați următoarea rachetă și repetați același lucru. După impact, Kremlinul e una cu pământul. Ați câștigat misiunea!



VIZIBILITATE BUNĂ Nu trebuie decât să lansați două rachete atomice asupra Kremlinului și ați câștigat misiunea.

Iată încă o posibilitate de a termina repede misiunea a unsprezecea. Deplasați cele două nave Kirov din marginea vestică a hărții spre nord. După ce au ajuns (nu uitați construcția bazei



ÎNECAT DIN CAPUL LOCULUI Întâmpinați MBF cu rocketeeri și eliminați apoi și restul unităților.

și apărarea), mai trebuie să aveți cel puțin un Kirov. Distrugeți cu acesta centrala atomică. Acum pozițiile de flak nu mai au alimentare cu curent și puteți distruge foarte simplu Kremlinul cu naveta.

Dacă jucați cu sovieticii, cu un truc puteți vedea foarte ușor părți ale hărții, respectiv pozițiile adversarilor. Lansați rachete V3 asupra unui colector adversar. Dacă acesta se teleportează în timp ce rachetele sunt deja pe drum, acestea îl vor urmări până în baza inamică, unde îl vor lovi.

Există o posibilitate de a scurta a șaptea misiune a aliaților. Construiți chiar la începutul jocului cinci până la șase rocketeeri și trimiteți-i la poziția aliată în nord-est. Până ce unitățile ajung acolo, apărați-vă de navele inamice care sosesc din sud. După ceva vreme, insula din nord-est va fi atacată și ocupată. Acum cu rocketeerii e simplu să eliminați MBF-ul adversarului, deoarece acesta încă nu dispune de artilerie anti-aeriană. Mai puteți distruge cu rocketeerii și restul unităților. Ați câștigat misiunea!

Wizards & Warriors

Dacă trebuie să livrați obiecte, trebuie să aveți în echipă un caracter care stăpânește aptitudinea Pickpocket. Multe personaje vă dau aptitudini noi sau arme, în semn de mulțumire. Dacă furați din nou obiectele livrate (nu uitați să salvați înainte) și le predați unui alt personaj al echipei dvs., veți fi din nou răsplătit.

Dacă în templul Ishad N'Ha acceptați misiunea și duceți o scrisoare lui Jathil, vă puteți primi răsplata pe acesta de câte ori doriți (puncte de experiență și avansare până la nivelul 7). Acest truc este eficient mai ales dacă dispuneți de mai multe personaje, care au îndeplinit această misiune: trebuie doar să click-uiți de pe unul pe celălalt.

În Wizards & Warriors există un bug cu care puteți face mult aur. Intrați în cârciumă (Inn) și procedați după cum urmează:



SURPLUS DE AUR Printr-un mic bug și cu ajutorul funcției „Pool Gold” puteți crea resurse nelimitate de aur.

1. Realizați o echipă din șase caractere
2. Apăsați pe Pool Gold la primul caracter.
3. Eliminați din echipă caracterele 2 până la 6
4. Reincludeți caracterele 2 până la 6 în echipă.
5. Reîncepeți la punctul

Atenție, acest truc poate fi reluat de nenumărate ori. Trebuie însă să țineți neapărat cont de următoarele: nu eliminați niciodată primul caracter și nu-l luați aurul. Mai trebuie să părăsiți doar o dată cârciuma și aurul este în siguranță.

Zeus

O mică eroare a programului se dovedește extrem de utilă la năvala monștrilor. Dacă un monstru vizează o clădire importantă, cum ar fi de exemplu un port, demolați pur și simplu clădirea. Acum monstrul caută următoarea țintă. Apăsați repede pe Undo, iar clădirea e din nou acolo, împreună cu toate produsele din ea. Nu se pierd decât produsele care se aflau pe căruța depozitului. Pe monștrii de uscat, cum ar fi Talos, îi puteți



HOT BABY Dacă voriați de mult să vedeți posteriorul incitant al lui Kate, introduceți pur și simplu cheat-ul „mpasscam”.

NHL 2001

Hochei pe gheață, fotbal sau handbal? Cine crede că setarea standard a lui *NHL 2001* e prea arcade, să încerce ponturile noastre!

Opțiunile AI descrise sumar în manualul de utilizare vă permit să modificați NHL 2001 în așa fel încât să se joace mai degrabă ca adevăratul hochei pe gheață. Iată propunerea noastră care funcționează în toate gradele de dificultate:

Opțiuni de patinare:

Viteza de joc	2
Durata turbo	3
Turbo %	2
Obosire	3

Checkoptions:

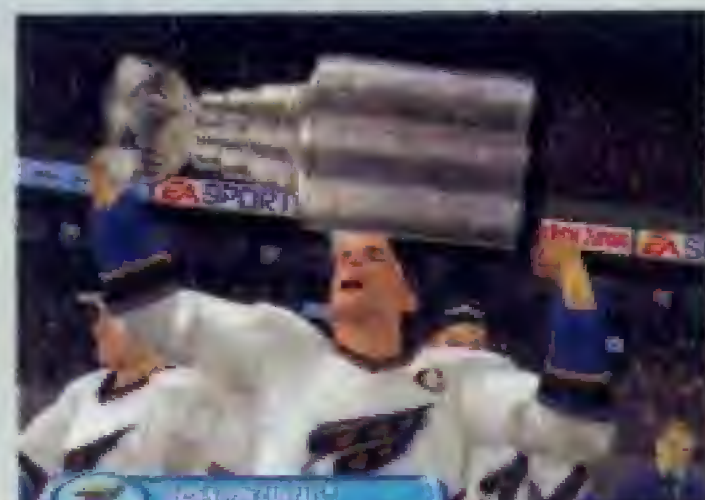
Agresivitate	3
Vătămare	4
Duritate la check	3
Revenire după cădere	3
Blocare	6

Opțiuni de pasă și de lovitură:

Prindere pasă	3
Precizie pasă	Aus
Viteză pasă	3
Precizie tragere	1

Opțiuni puck:

Duritate puc	3
Frecare puc	3
Menținere puc	3
Rebounds portar	4



STANLEY CUP Prin setările noastre va fi mai dificil, dar și mai frumos.



OPȚIUNI AI În acest meniu modificați toate setările importante.



PĂCĂLIT Dărâmați clădirea înainte ca monstrul să o distrugă și apăsați pe „Undo” îndată ce se îndreaptă spre o țintă nouă.

păcăli cu drumuri lungi, waypoint-uri și ziduri, ținându-i astfel departe de punctele importante.

No One Lives Forever

Apăsați în joc tasta T, pentru a putea introduce următoarele coduri:

mpimyourfather	Godmod
mpwegotdeathstar	Infinite ammo
mpkingoftehmonstars	Allammo & munition
mpmaphole	Căștigați misiunea
mpdrdentz	Full heal

mpwonderbra	Toate dotările
mpyoulookilkeyou-	Toate opțiunile de dotare
mpmiked	Terminarea jocului
mpgoattech	Toate upgrade/urile de arme
mpasscam	Perspectivă third person

Redacția

Baldur's Gate 2

Editați fișierul baldur.ini cu un editor și căutați secțiunea Game Options. Adăugați rândul „Cheats = 1” și lansați apoi jocul. Acum deschideți în joc consola (CTRL + TAB) și tastați următorul text:

CHEATERSDOPROSPER:
EnableCheatKeys(1);

Acum vă stau la dispoziție următoarele combinații de taste:

[Ctrl][J]	Telepoartă echipa la cursor
[Ctrl][R]	Vindecă personajul selectat
[Ctrl][Y]	Omoară monștri sau NPC fără puncte de experiență
[Ctrl][4]	Indică toate capcanele

Redacția

Goana după insecticide

Personajele jocurilor și-au găsit un inamic comun: Bug-urile

În majoritatea cazurilor, când apare un joc nou, apar noi și noi bug-uri împreună cu acesta, oferind astfel material succulent rubricii noastre. Aceste „insecte” pot fi caracteristice și nemaîntâlnite în alte jocuri, sau pot fi o trăsătură caracteristică unui întreg gen. Exemplificative pentru cea din urmă categorie sunt problemele legate de imaginea de ansamblu asupra câmpului de luptă, erori născute odată cu apariția jocurilor de strategie în 3D. Astfel de erori își pun amprenta pe multe jocuri RTS care au fost produse recent.

Unele bug-uri rămân ascunse jucătorului obișnuit, ele relevându-și taina doar specialiștilor sau maniacilor jocurilor, care le caută cu lumânarea. Dar unele dintre aceste erori sunt atât de grosolane încât nu le putem trece cu vederea!

Astfel de bug-uri prezintă și noua creație a celor de la Westwood, *Red Alert 2*. Dacă porniți în luptă de partea aliaților și nu sunteți dotat cu măcar 64 RAM, începând cu misiunea de la Pearl Harbour veți avea probleme cu viteza jocului. În mod interesant, dacă jucați alături de tovarășii ruși această problemă nu apare.

Un alt aspect surprinzător și discutabil ne prezintă și demo-ul oficial al jocului *Escape from Monkey Island*, produs de Lucas Arts. Pornind jocul cu suport Open GL, proprietarii unor plăci grafice mai vechi vor avea parte de o surpriză sinistrală: eroii jocului se scufundă în peisaj, uneori penetrând decorul cu câte un membru al corpului. Această eroare poate fi evitată prin folosirea suportului DirectX.

Alte imagini hazlii ne-au fost trimise de cititorul nostru fidel Negoită Alexandru. El a descoperit niște scene demne de a fi publicate din jocurile *Baldur's Gate* și din *Heroes II*. Ambele jocuri sunt foarte cunoscute primul fiind un reprezentant de elită al stilului RPG, iar al doilea unul din cele mai vechi jocuri TBS.

În încheiere vă rog să ne trimiteți poze și comentarii despre bug-urile întâlnite de voi în diferite jocuri. Cele mai interesante vor fi publicate în revistă.

Vă urez un An Nou Fericit și lipsit de bug-uri!



GALEA CEA MAI SCURTĂ O imagine neobișnuită, eroul în loc să ocolească obstacolul, trece prin el.



PEISAJ SINISTRU Personajele arată ca niște jocuri de puzzle.



UMOR ÎN STIL BIOWARE Cei care au jucat jocul știu că Boo este hamsterul lui Minsc.

Ghidul cumpărătorului PC Games

Lună de lună în PC Games: piața jocurilor - titlurile și colecțiile actuale de jocuri

Peste 90%

Clasă de referință

Peste 80%

Clasă superioară

Peste 70%

Clasă mijlocie superioară

Peste 50%

Clasă mijlocie

Sub 50%

Clasă inferioară

Lună de lună exclusiv în PC Games: piața jocurilor în ansamblu. Căutați prin vastele liste, comparați conținuturile colecțiilor de jocuri (Compilations) și alegeți jocurile care v-ar interesa eventual în cadrul unei reduceri de preț sau sub forma unor oferte combinate.

Despre calitatea unui joc vă informează punctajul de gameplay care se extinde într-un spectru de la 0 la 100%. Jocurile medii primesc un punctaj în jurul valorii de 50%, jocurile de excepție se acumulează în jurul valorii de 90%. Din aceste puncte de satisfacție rezultă automat clasa candidatului la test.

Calitatea jocurilor testate ajunge de la clasa superioară (foarte bun) prin programele mediocre până la castraveții clasei de jos cu punctaje sub pragul de 50%. Culoarea autohtonă a PC Games "Albastru" semnaleză jocurile mai pritenose față de începători, o motivație pe termen lung mare și o atmosferă excelentă - pe scurt o extraordinară satisfacție de joc.

Lună de lună redacția PC Games verifică toate jocurile dacă mai satisfac criteriile claselor respective. Dacă nu, sunt subcotate. Motivul: altfel decât în brânza filmelor și a muzicii jocurile de calculatoare suferă un proces de "depășire" tehnologică - evoluția razantă a acceleratoarelor grafice în sine face ca jocuri de acțiune 3D să pară deja după doi ani învechite dacă sunt comparate cu aparițiile actuale. Valoarea punctării originale vă ajută la aprecierea procesului de îmbătrânire a unui joc. Pe baza numărului de apariție veți putea cu ușurință verifica pe viitor și în ediția română verifica testul respectiv în arhiva dvs. PC Games. În cadrul claselor toate titlurile sunt aranjate în ordine alfabetică. CD-ROM-urile sau misiunile suplimentare sunt marcate cu un (Z).

Aventura

- RPG ex. Diablo, Baldur's Gate, Vampire
- Adventure ex. Fandango, Blade Runner

Clasă/Titlu	Gen	Produsor	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	BioWare	92
Diablo 2	Action-RPG	Blizzard	91
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91
Baldur's Gate	RPG	BioWare	87
Baldur's Gate: The Legend of the Sword Coast (Z)	RPG	BioWare	82
Blade Runner	Adventure	Westwood	92
Darkstone	RPG	Delphine Software	83
Discworld Noir	Adventure	GI Interactive	88
Evil Islands	RPG	Nival	80
Final Fantasy 8	RPG	SquareSoft	84
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80
Hyper - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82
Command Data	RPG	Black Isle	81
King's Quest: A Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	85
Proclume	Adventure	Segment Reality	87
Rox	RPG	Westwood	82
Planescape: Torment	RPG	Black Isle	84
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80
Reb-A-Hero	Adventure	Neo Software	94
Revenant	Action-RPG	Cinematrix	80
Rückkehr nach Krieger	RPG	Sierra Studios	85
Septerra Core	RPG	Valkyrie Studios	80
Siber	RPG	Spiral House	85
Ultima: Ascension	RPG	Origin	85
Vampire: The Masquerade	RPG	Acclaim	86
Bathory's Curse 2	Adventure	Revolution Software	85
Battlepire	RPG	Bethesda Softworks	74
Bones	Adventure	Tame 2	71
Dark Earth	Action-Adventure	Naïsto	80
Dark Secret of Africa	Action-RPG	New Generation Software	13
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78
Fallout	RPG	Interplay	80
Fallout 2	RPG	Interplay	80
Final Fantasy 7	RPG	SquareSoft	75
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80
Sucky II	Action-RPG	Metropolis	78
Lands of Lore 2	RPG	Westwood	73
Lands of Lore 3	RPG	Westwood	73
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	RPG	New World Computing	88
Might & Magic 7: For Blood and Honor	RPG	New World Computing	73
O.R.I.	Action-Adventure	Psychosis	72
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72
Quest of Magic	RPG	Nival Entertainment	73
Quest of Magic 2	RPG	Nival Entertainment	75
Star Wars: Episode I - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	71
The Longest Journey	Adventure	Funcom	74
The X-Files: The Game	Interactive	Hyperbolic Studios	73
Wizards & Warriors	RPG	Hasbro Interactive	79
Ancient Evil	Action-RPG	Silver Lightning	82
Aspen	Action-Adventure	Grolier Interactive	99
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60
Black & Blood	RPG	Ice Wolf	92
Braveheart	Interactive	Stormfront Studios	61
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56
Das letzte Element	Action-Adventure	Naïsto	62
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70
Diablo: Hellfire (Z)	RPG	Blizzard	86
Die Zedmaschine	Adventure	Cryo	63
Doogay	Adventure	Infogrames	70
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81
Egypt 2: Die Phantastische Hierarchie	Adventure	Cryo	54
Gedador	Adventure	Topware Interactive	59
Jack Orlando	Adventure	Topware Interactive	70
Kohun	RPG	Infinite Loop	53
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	RPG	New World Computing	56
Nightlong	Adventure	Team IT	75
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Naïsto	61
Odyssey - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Ultero	67
Queen: The Lie	Action-Adventure	Electronic Arts	72
Quest for Glory 3: Drachenfeuer	RPG	Sierra Studios	49
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberfox	71
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73
Riven	Adventure	Cyan Software	55
Sundarium	Adventure	ASC Games	70
Sing of the Sun	Adventure	Projekt 2	69
Soulbringer	RPG	Greenlight Interactive	69
Star Trek: Der Aufstieg	Adventure	Presto Studios	66
Starship	Action-Adventure	Infogrames	53
Amperzone	Adventure	Microbit	48
Archera	RPG	Westlake Entertainment	40
Atlantis: The Heart of the Sea	Adventure	Megastudios	30
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46
Birchlight: Die dunkle Allianz	RPG	Sierra Studios	62
Cosmos 2: Back to the Moon	RPG	Ikrom	75
Dark Side of the Moon	Adventure	Soulpeak	60
Das Gold des Pharaos	Adventure	Ravensburger Interactive	60
Der Herr der Ringe	Adventure	Tonyard Media	46
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Adventure	Cryo	26
Dragon's Breath	Adventure	Microbit	59
Dragonfire	RPG	Tangier Software	45
Dragon	RPG	CDI	40
Duchman	Adventure	Playmates	63
Egypt	Adventure	Arxel Tribe	47
Granny	Adventure	Teatist	58
Hazard	RPG	Musard Soft	75
Lamentation: Sacred	RPG	Lomax	39
Loth	Adventure	Projekt 2	30
Metropolis	Adventure	Virtual A-Client	41
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51
Reali	Adventure	Projekt 2	57
Salonica	Action-RPG	Computerhouse	46
Sentinel	Adventure	Psychosis	47
Source: The	Adventure	Rocket Science	65

Action

- Action-Adventure ex. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- 3D-Action ex. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- Flipper ex. Pro Pinball: The Web
- Beat 'em Up ex. Virtua Fighter 2
- Action-Strategy ex. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- Jump & Run ex. Rayman 2, Pandemonium
- Curse ex. Star Wars: Racer, PDD, WipeOut

Dark Project 2: The Hymn Age	Action-Adventure	Looking Glass	91
Dark Project: Mastermind	Action-Adventure	Looking Glass	94
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Cunning Developments	96
ShadowMan	Action-Adventure	Nuema	90
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	96
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91
Tourist Tournament	3D-Action	Epic Games	92
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90

Clasă/Titlu	Gen	Produsor	Punctaj
Battlezone 2	Action-Strategy	Pandemic Studios	86
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80
Deus EX	Action-Adventure	Ion Storm	89
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90
Get 3D: Enter the Gecko	Jump & Run	Crystal Dynamic	89
Grand Theft Auto	Action	DMA	80
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86
Gumma	3D-Action	Recoil Software	88
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85
Indiana Jones und der Tempel des Schicksals	Action-Adventure	LucasArts	80
MDK 2	Action-Adventure	Bizarre	87
Oddworld: Abe's Exoticus	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	87
Outpost	Action-Adventure	Apogee	84
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	92
Rainbow Six	Action-Strategy	RedStorm Entertainment	86
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	Ubi Soft	88
Requiem	3D-Action	Cyberion Studios	85
Rescue Spear	Action-Adventure	RedStorm Entertainment	81
Rome	Action-Adventure	Humanhead Studios	83
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	Raven Software	85
SWAT 5: Close Quarters Battle	Action-Strategy	Sierra Studios	85
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89
Tomb Raider	Jump & Run	Ubi Soft	81
Tomb Raider 2: Seeds of Evil	3D-Action	Quana	83
Unreal	3D-Action	Epic Games	92
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83
Wargame	Action-Simulation	Digital Image Design	88
Adrenalin Pinball	Flipper	Team IT	86
Airfix Dogfighter	Action	UDS	78
Alamo vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79
Balls of Steel	Flipper	Midway Studios	80
Blair Witch Volume One: Rustin Parr	Action-Adventure	Terminal Reality	79
Croc: Legend of the Gobbo	Jump & Run	Argonaut Software	86
Quentin's Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82
Deep Fighter	Action	Criterion Studios	70
Delta Force	Action-Strategy	Novalogic	79
Die by the Sword	Action-Adventure	Treacher Interactive	86
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treacher Interactive	78
Disneys: Tarzan	Jump & Run	LucasArts	70
Eroica	3D-Action	Computer Artworks	74
Euro Hero	3D-Action	Midway Studios	75
Evangelion	Jump & Run	SCS Cambridge	74
Flapper	3D-Action	SCS Cambridge	74
Flapper 2	Perspicacity	SCS Cambridge	74
G-Power	Space Action	Pygmalion	89
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78
H.L.D.	Action	Via Interactive	80
Heart of Darkness	Jump & Run	Amazing Studios	80
Heretic	Action	Disney Interactive	78
Hidden & Dangerous	Action-Strategy	Midway Studios	79
Incoming	Archie-Action	Rage Software	86
Interstate 66 Nitro Riders (Z)	Action	Acclaim	85
Interstate 82	Action	Acclaim	76
Jazz Jackrabbit 2	Jump & Run	Epic Games	84
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85
Kiss Psycho Circus	3D-Action	Third Law	74
Kiss Psycho Circus	3D-Action	Accus Software	71
Metal Gear Solid	Action	Konami	79
Mitro Machines V3	Curse	Midway	75
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75
Oddworld: Abe's Exoticus	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	79
Outpost	Space Action	Single Trac	86
Overtop	Action	Pygmalion	79
Pandemonium 2	Jump & Run	Crystal Dynamic	87
Rainbow Six: Covert Ops Essentials	Tactical-Shooter	Ubi Soft	71
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategy	RedStorm Entertainment	79
Rayman 2: The Great Escape	Jump & Run	Ubi Soft	70
Rescue	Action	Zipper Interactive	77
Sinatra: Mobile Armor Division	3D-Action	Midway	72
Soul Reaver: Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamic	76
Spec Ops	Action-Strategy	Midway	83
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	Midway	78
Subculture	Action	Criterion Studios	83
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94
TrickStyle	Curse	Criterion Studios	72
Turk	3D-Action	Quana	85
Ultimate Race Pro	Curse	Kalisto	76
Unreal	3D-Action	Cyberion Studios	84
Unreal: The Lead and Destroy	Action-Strategy	Cyberion Studios	72
V2000	Action	Grolier Interactive	78
Virtua Fighter 2	Beat 'em up	Sega PC	88
A Bug's Life	Jump & Run	Disney Interactive	51
B-Hunter	Action	Midway	52
Beastix Fun	Curse	Midway	70
Breakout	Perspicacity	Hasbro	67
Bus & Move	Archie	Les Bird and Ruben Cabrera	65
Bus & Move 4	Archie	Cyberfront	65
Centipede	Archie-Action	Hasbro Interactive	54
Chaos: The R.M.	Archie-Action	Action Forms Ltd.	78
Cold Blood	Action-Adventure	Revolution	69
Croc 2	Jump & Run	Argonaut	79
Dinkaworld	3D-Action	Ion Storm	68
Dynasty Warriors	Action	Vic Tokai	60
Euro Crisis	Action-Adventure	Beam Software	72
Earthworm Jim 3D	Jump & Run	Capcom	65
Excessive Speed	Curse	VIS Interactive	61
Expendable	Curse	Chaos Works	59
Extreme G 2	Curse	Rage Software	68
Fighting Force	Curse	Probe Entertainment	60
Force 21	Action-Strategy	Core Design	60
Glover	Jump & Run	RedStorm Entertainment	56
Hardwar	Space Action	Greenlight Interactive	60
Have a NICE day! Track Pack (Z)	Curse	Symlic	61
Jeff Cooper	Action	Draco Entertainment	68
Respire	Space Action	Hellions Productions	71
Initiation	Action	Frontier Developments	52
Invasion Deutschland	3D-Action	Koch Media	58
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60
Mystic	Action	Raven Software	61
Mystic: The Book of Myst	Action-Adventure	Creative Reality	64
Mass Destruction	Action	NMS Software	71
My Friend Kato	Action	KCI	50
Perfect Weapon	Action	Gray Matter	70
Pro Pinball: Back to Pinball	Curse	Ubi Soft	50
Puzzle Bobble	Archie	Cyberfront	65
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	59
Rockin' Joe	Action	Rocket Science Games	70
Rogue Squad - Urban Operations	Action	RedStorm Entertainment	69
Rogue Squad	Space Action	Factor 5	60
Savage Arena	Action	Rage Software	50
Sentinel Returns	Action	Hooklone Productions	62
Shadow Master	Action	Humanhead	71
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77
Sinistar: Unleashed	Action	Game FX	68
Slout	3D-Action	Soft Enterprises	63

Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Star Trek: Resurrection	Flipper	Garymmed	52
Star Trek: Zero	Action	Infogrames	61
Star Trek: Voyager	Action-Strategie	Breamworks Interactive	56
Sonic 3D - Flickies Island	Jump & Run	Sega PC	60
Sonic R	Jump & Run	Sega PC	54
South Park	3D-Action	Iguana	65
South Park: Rally	Curse	Tantulus	61
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63
Star Trek: Prodigy	Flipper	Interplay	71
Star Wars: Episode I - Racer	Curse	LucasArts	68
Super Rally	Action	Accolade	70
Tellurian Defence	Space-Action	Pygnosis	56
The Leap	Action	Housemarque	70
Tomb Raider 2	Action	Fujitsu	67
Tomb Raider	3D-Action	Longbow Digital	53
Yamanka	Action	Project Two	57
Vanquish: One for the Road	Action	K-D Lab	56
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62
Wild Metal Country	Action	DMA	55
3D Pinball: Dazzler	Flipper	Dynaxis	43
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Serra Studios	42
Adrenalin	Action	Digital Dialect	41
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45
Asteroids	Arcade-Action	Syrex Developments	38
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60
Batman	Action	Manga Gifs	45
Big Brother - The Game	Perspectivă	Lost Boys	10
Black Ops - Legacy of Rain	Action	Silicon Knights	58
Black Ops 2	Action	Goldtree	11
Die Original Moorhühnerspiel	Action	Phenomena	17
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17
Die Rache der Sumpfhühner 2	Action	Koch Media	17
Disney's verrückte Spielzeugwelt	Action	Disney Interactive	38
Future Cop (LAPD)	Arcade-Action	Electronic Arts	49
Hugo Wild River	Curse	HBG Verlag	41
Hugo XL	Jump & Run	ITE	28
Killer Loop	Curse	VCC	24
Lander	Space-Action	Pygnosis	39
Lode Runner 2	Arcade-Action	Presage Software	40
Madrid	Curse	Project2	47
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52
Moonrider 2	Action	Phenomena	13
Mohorhead	Curse	Digital Illusions	46
Natural Town Killers	3D-Action	Gameplay Company	30
Pepi	Perspectivă	United Software	3
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33
Plane Crazy	Curse	Inner Workings Ltd.	47
Pong	Arcade	Atari	26
Road Wars	Curse	Swing!	31
S.C.A.R.S.	Curse	Ubi Soft	42
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34
Streets of SimCity	Space-Action	Kodak Interactive	41
Syrath - The Warg Hunter	Action	Prostorm	44
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36
Thunder Brigade	Space-Action	Blue Moon Interactive	27
Tiny Tiger	Jump & Run	United Software	20

Simulation

- Simulator de zbor
- Simulator de zbor civil
- Simulator de elicopter
- Simulator de blindate
- Simulator de submarin
- Simulator - spațiu
- Simulator - roboți de luptă

ex. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
ex. MS Flight Simulator 2000
ex. Comanche 3, Apache Longbow
ex. Armored Fist 2, Panzer Elite
ex. Silent Hunter
ex. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
ex. MechWarrior

Wing Commander: Prophecy	Space-Action	Origin	90
Armored Fist 3	Simulator lantari	Novologic	81
Comanche Gold	Simulator elicopter	Novologic	92
Combat Flight Simulator 2	Simulator de zbor	Microsoft	86
Conflict: FreeSpace - The Great War	Space-Action	Volution Inc.	86
Crimson Skies	Simulator de zbor	Zipper Interactive	83
Flight Simulator 2000	Simulator de zbor civil	Microsoft	80
FreeSpace 2	Space-Action	Volution Inc.	84
Gumbel	Simulator elicopter	MicroProse	85
HL Tank Platoon 2	Simulator lantari	MicroProse	84
Jetfighter 3	Simulator roboți de luptă	Zipper Interactive	82
MS Army	Simulator de zbor	Roman	80
Panzer Elite	Simulator lantari	Wings Simulations	83
Red Baron 2	Simulator de zbor	Dynaxis	86
Starlancer	Space-Action	Digital Anvil	84
Tachyon - The Fringe	Space-Action	Novologic	80
Totally Accurate War	Simulator de zbor	Digital Image Design	87
USAF	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	80
X-Beyond the Frontier	Space-Action	Egosoft	87
X-Wing Alliance	Space-Action	Totally Games	88
Armored Fist 2	Simulator lantari	Novologic	85
Combat Flight Simulator	Simulator de zbor	Microsoft	70
Enemy Engage: RAH-66 Comanche vs. AA-52 Hovind	Simulator elicopter	Razor Works	72
European Air War	Simulator de zbor	MicroProse	70
F-16 Aggressor	Simulator de zbor	Novologic	72
F-16 Multisite Fighter	Simulator de zbor	Novologic	78
F-22 Lightning 3	Simulator de zbor	Novologic	86
F-22 Raptor	Simulator de zbor	Digital Image Design	72
F-22 Red Sea Operations (2)	Simulator de zbor	MicroProse	77
Falcon 4.0	Simulator de zbor	Eagle Dynamics	70
Flankers 2.0	Simulator de zbor (civil)	Terminal Reality	85
Flt	Simulator de zbor	Roman	75
Thema Corps Gold	3D-Simulation	ProLinear	74
Flying Saucers	Simulator roboți de luptă	Activision	76
Heavy Gear	Simulator roboți de luptă	Activision	82
Heavy Gear 2	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	86
Jane's F-15	Simulator de zbor	Innerloop	78
Joint Strike Fighter	Simulator elicopter	Jane's Combat Simulations	79
AA-52 Team Allegator	Simulator elicopter	Novologic	72
Longbow 2	Simulator de zbor	Eagle Interactive	72
MS-29 Falcon	Simulator de zbor	Interplay	85
Sabre Ace - Konflikt über Borneo	Space-Action	Dynaxis	75
Starfleet Academy Mission (2)	Simulator roboți de luptă	Egosoft	79
Starfighter	Space-Action	Pixel Multimedia	72
X-Tension (2)	Simulator elicopter	Razorworks Studios	85
Apache Hawk	Simulator elicopter	Graphic Simulations	72
F/A-18 Hornet 3.0	Simulator de zbor	Digital Integration	87
F-16 Fighting Falcon	Simulator de zbor	Digital Image Design	72
F-22 Air Dominance Fighter	Simulator de zbor	Microsoft	66
Flight Simulator 98	Simulator de zbor civil	Looking Glass	60
Flight Unlimited 2	Simulator de zbor civil	Looking Glass	55
Flight Unlimited 3	Simulator de zbor	Wilco Publishing	62
Hanover	Simulator de zbor	Interactive Magic	68
47A-B	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	89
Israeli Air Force	Space-Action	Particle Systems	69
1 War	Space-Action	14 Degrees East	69
1 War Special Edition	Space-Action	Pygnosis	53
Kluge Academy	Simulator de zbor	Ultimate Inc.	57
Ration: WWI Fighter Command	Simulator lantari	Interactive Vision	79
Panzer Commander	Simulator de zbor	Aeon Electronic Entertainment	73
Search and Rescue 2	Simulator submarin	Sims	62
Silent Hunter Commander Edition	Simulator elicopter	Zipper Interactive	66
Team Apache	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	69
Top Gun: Hornet's Nest	Simulator de zbor	Glass Ghost	70
WWI Fighters	Space-Action	Totally Games	35
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (2)	Space-Action	900sec	55
Aquarium	Simulator de zbor	Passoff Interactive	13
Fighter Squadron	Simulator de zbor	Hammer Techn.	41
Jagdverband 44	Simulator de zbor	Eagle Interactive	45
Luftwaffe Commander	Action-Simulation	Swing!	55
Pacific Warriors	Space-Action	Tesla IT	58
Phoenix	Simulator de zbor civil	Dynaxis	52
Pro Pilot	Simulator de zbor civil	The Imagists	27
Star Trek: Starship Creator	Construction kit nave spațiale	ECC International Corp.	52
Starship Creator	Simulator de zbor	Duran	44

Sport & Curse

- Jocuri sportive - toate jocurile ex. FIFA, NHL, NBA
- Simulator Formula 1 ex. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- Curse cu vehicule realiste ex. Need For Speed 4, Nice 2

Driver	Curse	Reflections Interactive	90
FIFA 2000	Simulator fotbal	EA Sports	92
FIFA 99	Simulator fotbal	EA Sports	91
Frankreich 98: Die Fußball-WM	Simulator fotbal	EA Sports	94
Grand Prix Legends	Simulator formula	Playmates	92
NBA Live 2000	Simulator basket	EA Sports	91
NBA Live 99	Simulator basket	EA Sports	93
Need for Speed: Porsche	Curse	Electronic Arts	90
NHL 2000	Simulator hockey pe gheață	EA Sports	90
NHL 2001	Simulator hockey pe gheață	EA Sports	90
NHL 99	Simulator hockey pe gheață	EA Sports	94
CART Precision Racing	Simulator carting	Terminal Reality	87
Colin McRae Rally	Simulator rally	Codemasters	87
Edgar Tomlinson's: Extreme Biker	Motocross	Debris Studios	83
Euro 2000	Simulator fotbal	EA Sports	81
F1 2000	Simulator formula	EA Sports	80
F1 Racing Simulation	Simulator formula	Ubi Soft	95
FIFA 98: Die WM Qualifikation	Simulator fotbal	EA Sports	93
GP 500	Simulator motociclete	Beam Software	83
Grand Prix 3	Simulator formula	MicroProse	86
Killer Total	Curse	Astral	89
Links LS 1998 Edition	Simulator de golf	Access	89
Links LS 2000	Simulator de golf	Access	89
Links LS 99	Simulator de golf	Access	89
Madden NFL 2001	Sportsimulation	EA Sports	87
Madden NFL 99	Simulator fotbal	EA Sports	83
Mercedes-Benz Truck Racing	Curse	Angel Studios	83
Motocross Madness	Curse	Rainbow Studios	84
Motocross Madness 2	Curse	Synetic	87
NBA Live 98	Simulator basket	EA Sports	90
Need for Speed 3	Curse	Electronic Arts	89
Need for Speed 4	Curse	Electronic Arts	84
NHL 98	Simulator hockey pe gheață	EA Sports	93
Racing Simulation 2	Simulator formula	Ubi Soft	91
Rally Championship Edition 2000	Simulator rally	Magnetic Fields	86
Rally Masters - Race of Champions	Simulator rally	Digital Illusions	80
Re-Volt	Curse	Acclaim Studios London	86
Sega Rally 2	Simulator rally	Sega PC	80
Superbike 2000	Simulator motociclete	Milestone	87
Superbike 2001	Simulator curse	EA Sports	87
Superbike World Championship	Simulator motociclete	Milestone	86
Supreme Snowboarding	Simulator snowboard	Housemarque	84
Tiger Woods 99	Simulator de golf	EA Sports	87
Actua Ice Hockey 2	Simulator hockey pe gheață	Gremlin	72
Actua Pool	Simulator biliard	Gremlin	77
Bundesliga Stars 2000	Simulator fotbal	EA Sports	78
Bundesliga Stars 2001	Sport	EA Sports	75
Castrol Honda Superbike World Championship	Simulator motociclete	Teague Interactive	74
Demolition Racer	Curse	Pitbull Syndicate	71
Die 24 Stunden von Le Mans	Simulator curse	Eutechra	74
DSF Golf 99	Simulator de golf	Sierra Sports	70
F1 World Grand Prix	Simulator formula	Lanier	87
Formel 1 97	Simulator formula	Bizarre Creations	85
Formel Eins 99	Simulator formula	Studio 3D	74
Football International 2000	Simulator fotbal	Rage	79
Insane	Curse	Imities	74
Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge	Simulator de golf	Hypnos Entertainment	76
Jeff Gordon Racing	Curse	Real Sports	70
Madden NFL 2000	Simulator fotbal	EA Sports	87
Madden NFL 98	Simulator fotbal	EA Sports	87
Motocross Madness 2	Curse	Angel Studios	78
Moto Racer 2	Curse motociclete	Debris Studios	79
Motocross Madness	Curse motociclete	Rainbow Studios	87
NBA Live 98	Simulator basket	THQ	70
NHL 98	Simulator hockey pe gheață	Synetic	77
Official Formula One Racing	Simulator formula	Radical Entertainment	72
PGA Championship Golf 2000	Simulator formula	Lanier	77
Powerpool	Sport	Sierra Sports	78
Redline Racer	Simulator biliard	Data Becker	72
Rollage	Curse	Criterion Studios	79
Rollage Stage 2	Curse	Attention to Detail	74
Speed Busters	Curse	Pygnosis	71
Sports Car GT	Simulator curse	Ubi Soft	78
Super 1 Karting	Simulator carting	Image Space Inc.	72
Sydney 2000	Sport	Interactive Entertainment	71
Tiger Woods 2000	Simulator de golf	Eidos	77
TOCA 2	Simulator curse	Rainbow Studios	77
TOCA Touring Car Championship	Simulator curse	Codemasters	79
UEFA Champions League	Simulator curse	Codemasters	85
UEFA Champions League 99/2000	Simulator fotbal	Eidos	72
VIVA Football	Simulator fotbal	Silicon Dreams	71
Y-Rally	Curse	Virgin	38
Actua Soccer	Simulator fotbal	Eden Studios	78
Actua Soccer 2	Simulator fotbal	Gremlin	68
Actua Tennis	Simulator tenis	Gremlin	70
Andretti Racing	Simulator curse	Gremlin	70
Autobahn Racer	Curse	Stormfront Studios	71
Autobahn Racer 2	Curse	Davies	69
Baseball Edition 2000	Simulator baseball	Interplay Sports	56
Blitzkrieg Rally	Curse	Milestone	81
Carmageddon: TDR 2000	Curse	Torus Games	66
Castrol Honda Superbike 2000	Curse	Teague Interactive	69
Clash	Curse	Accolade	69
Daytona USA Deluxe	Curse	Sega PC	62
DSF Football	Simulator fotbal	Sierra Sports	70
DSF Golf	Simulator de golf	Sierra Sports	70
DSF Ultimate Golf	Simulator de golf	Verlex	54
Ford Racing	Curse	Elite Systems	62
Grand Prix 500.com	Simulator curse	Ascoron	70
Grand Touring	Simulator curse	Empire	66
Indy Racing	Simulator IndyCar	ARC Interactive	75
International Rally Championship	Simulator curse	Orange Entertainment	86
Jack Nicklaus Golf 5	Simulator de golf	Eclipse	67
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Simulator de golf	Midas Interactive	71
K.O. Boxing	Simulator box	Data Becker	63
Kick Off 98	Simulator fotbal	Anco	65
Manor 77	Curse motociclete	Sega PC	61
Microsoft Golf 1998 Edition	Simulator de golf	Friendly Software	69
Microsoft Golf 99	Simulator de golf	Friendly Software	62
Monster Truck Madness 2	Curse	Terminal Reality	48
NASCAR Racing 1999 Edition	Simulator NASCAR	Playmates	58
NASCAR Racing 2000	Simulator NASCAR	Playmates	55
NBA Action 98	Simulator basket	Sega Sports	80
NBA Live Drive 3	Simulator basket	High Voltage Software	67
Need for Speed 2 Special Edition	Curse	Electronic Arts	40
NHL Championship 2000	Simulator hockey pe gheață	Radical Entertainment	52
Powerboat Racing	Curse bărci de viteză	Prometheus Designs	68
Powerslide	Curse	Rallbag	64
Pro 10 Golf	Simulator de golf	Pygnosis	68
Puma Street Soccer	Simulator fotbal	Sunsoll	62
Rampage Racers	Curse	Prometheus Designs	68
Roland Garros 2000	Simulator tenis	Cryo Interactive	66
Sega Touring Car Championship	Simulator curse	Sega PC	79
Sensible Soccer: WM Edition	Simulator fotbal	Sensible Software	75
Speedboat Attack	Curse	Tetral	69
Suzuki Asstare Extreme Racing	Curse motociclete	Critique Studios	69
The Dukes of Hazzard	Curse	Southpeak Interactive	57
The Golf Pro	Simulator de golf	Empire	76
Triple Play 99	Simulator baseball	Electronic Arts	71
Unlabeled	Curse	Davies	68
Virtual Pool 2	Simulator biliard	VR Sports	89
VR Baseball 2000	Simulator baseball	VR Sports	65
V-Rally 2: Expert Edition	Curse	Eden	68
World League Soccer 98	Simulator fotbal	Silicon Dreams	73
Actua Golf 2	Simulator de golf	Gremlin	51
Baseball 3D 1998	Simulator baseball	Wildand Software	58
Boss Rally	Curse	Boss Game Studios	48
Brian Lara Cricket	Simulator cricket	Codemasters	36
Bugan	Curse	Gremlin	46
Deutschland Europameister 2000	Simulator fotbal	Davies	19
DSF All Star Tennis 2000	Simulator tenis	Aqua Pacific	24
DSF Football 98	Simulator fotbal	Sierra Sports	46
French Open Tennis 97	Simulator tenis	Interplay	59
Fygbal 2000	Sport	Swing!	28
Game, Get & Match	Simulator tenis	Blue Byte	55
Golden Golf 98	Simulator tenis	Take 2	90
Hol Wheels - Street Driver	Curse	Semi Logic	43
LXW Racer	Curse	Softlab	38
Minigolf Deluxe	Simulator minigolf	Sierra Studios	47
Nascar Revolution	Simulator NASCAR	Electronic Arts	51
Nascar Road Racing	Simulator curse	EA Sports	14
NFL Blitz	Simulator fotbal	GT Interactive	39

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Pro Boarder	Simulator snowboard	EA Sports	45
Pro Boarding	Sport	Swivel	23
ProBot 3D	Simulator biliard	Head Games	45
Riding Star	Simulator hipic	Midas Interactive	42
Roland Garros French Open - Paris 1999	Simulator tenis	Carapace	44
Sikolene Honda Supercross GP	Simulator curse	The Dawn	42
Skiering 2000	Simulator skituri schi	VCC Entertainment	34
Show Wave Avalanche	Simulator snowboard	Midas Interactive	50
SDGA Off-Road Racing	Simulator rally	Paynia	60
Street Luge Racing	Curse	Fusion Interactive	38
Strongman Competition	Sport	Cal Daddy Games	39
Test Drive 4	Curse	Pitbull Syndicate	73
Test Drive 4x4	Simulator masini de teren accidentat	Pitbull Syndicate	43
Test Drive 5	Curse	Pitbull Syndicate	63
Test Drive 6	Simulator curse	Pitbull Syndicate	46
Test Drive Off-Road 3	Curse	Pitbull Syndicate	23
Thrust, Twist & Turn	Curse	Carls Entertainment	45
UEFA Champions League 95/96	Simulator fotbal	Philips Media	44

Strategy

- **RTS**
- **Strategie de construcție**
- **RTS**
- **Hexagon/TBS**
- **Simulație economică**
- **Carti**
- **Adaptare joc de societate**

ex. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
ex. Anno 1602, The Settlers 3, SimCity 3000
ex. Commandos
ex. Civ: Call to Power, Panzer General
ex. Anstoss 2, Airline Tycoon
ex. Skat 3000
ex. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	Ensemble Studios	92
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Strategie de construcție	Southpeak	91
Civilization: Call to Power	TBS	Activision	91
Commandos	RTT	Pero Studios	91
Commandos: In Auftrag der Elze (2)	RTT	Pero Studios	92
Die Sims	Strategie de construcție	Maxis	90
Die Sims: Das volle Leben	Strategie	Maxis	90
Dungeon Keeper 2	RTS	Bullfrog	90
Earth 2050	RTS	TopWare	92
Earth 2050 2.0	RTS	TopWare	92
Jagged Alliance 2	TBS	Sir-Tech	90
StarCraft	RTS	Blizzard	90
Age of Empires	RTS	Ensemble Studios	94
Age of Empires 2: The Conquerors	RTS	Ensemble Studios	86
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (2)	RTS	Ensemble Studios	83
Age of Wonders	TBS	Triumph Studios	80
Alarmstufe Rot 2	RTS	Westwood	81
Alpha Centauri	TBS	Firaxis	89
Alpha Centauri: Alien Cradle (2)	TBS	Firaxis	85
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (2)	Strategie de construcție	Southpeak	86
Anstoss 2 - Verliererung (2)	Simulator	Ascaron	89
Anstoss 2 Gold	Simulator	Ascaron	89
Anstoss 3 - Der Footballmanager	Simulator	Ascaron	86
C&C 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (2)	RTS	Westwood	88
Caesar 3	Strategie de construcție	Impressions	83
Catan - Die erste Insel	Adaptare joc de societate	Funatics	83
Command & Conquer 3: Feuersturm (2)	RTS	Westwood	84
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	Westwood	88
Civilization 3	Strategie de construcție	Cyberlife	81
Cultures	Strategie de construcție	Funatics	86
Dack Reins 2	RTS	Pandemic Studios	82
Der Industrie-Gigant Expansion Set (2)	Strategie de construcție	JoWood	81
Der Industrie-Gigant Gold	Strategie de construcție	JoWood	81
Der Versteigerer	Strategie de construcție	JoWood	81
Der Versteigerer Gold-Edition	Strategie de construcție	JoWood	81
Die Siedler 3	Strategie de construcție	Blue Byte	88
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonas (2)	Strategie de construcție	Blue Byte	84
Die Siedler 3 - Mission CD (2)	Strategie de construcție	Blue Byte	80
Die Völkler	Strategie de construcție	JoWood	81
Die Völkler: Mission Pack (2)	Strategie de construcție	JoWood	81
Diplomacy	Adaptare joc de societate	MicroProse	60
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (2)	RTS	Bullfrog	91
Grand Prix World	Simulator economic	MicroProse	80
Ground Control	RTS	Massive Entertainment	80
Heroes of Might & Magic 3	TBS	3DO Studios	81
Herrscher des Olympos: Zeus	Strategie de construcție	Impressions Games	81
Homeworld	3D-RTS	Relic Entertainment	89
Homeworld: Cataclysm	RTS	Barking Dog Studios	82
Imperium Galactica	Strategie de construcție	Digital Reality	81
Incubation	TBS	Blue Byte	92
Incubation Mission Pack (2)	TBS	Blue Byte	92
Kicker Footballmanager	Simulator	Heart-Line	85
Kicker Footballmanager 2	Simulator	Heart-Line	85
Kurt - Der Footballmanager	Simulator	Heart-Line	85
Lemmings Revolution	Tactical	Taranhula Studios	80
Lords of Magic	TBS	Impressions	86
Metal Fatigue	RTS	Zono	83
Panzer General 4 - Western Assault	TBS	SSI	80
Pharaoh	Strategie de construcție	Impressions	81
Pharaoh - Kleopatra (2)	Strategie de construcție	Impressions	81
Populous 3: The Beginning	3D-RTS	Bullfrog	91
Populous 3: Unentdeckte Welten (2)	3D-RTS	Bullfrog	90
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (2)	Simulator economic	Chris Sawyer	90
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes (2)	Simulator economic	Chris Sawyer	90
Shadow Company	RTT	Sinister Games	89
Star Trek: Armada	RTS	Activision	80
Star Trek: Starfleet Command	RTS	Interplay	92
StarCraft: Brood War (2)	RTS	Blizzard	88
Sudden Strike	RTS	Tinglo	84
The Moon Project	RTS	TopWare	89
Total Annihilation	3D-RTS	Cavedog	84
WarCraft 2 - Battle.net Edition	RTS	Blizzard	72
Abomination	Strategie	Holhouse	76
Airline Tycoon	Simulator economic	Spellbound	71
Airline Tycoon: First Class (2)	Simulator economic	Spellbound	74
Austin Powers - Operation: Trivia	Quar	Berkeley Systems	71
Bundesliga 2000 - Der Footballmanager	Simulator	EA Sports	74
Bundesliga 2000 - Der Footballmanager	Simulator	Software 2000	81
Chessmaster 7000	Sah	Mindspice	75
Civilization 2: Fantasy Worlds (2)	TBS	MicroProse	88
Civilization 2: Test of Time	TBS	MicroProse	79
Close Combat	RTS	Atomic Games	78
Constructor	Strategie de construcție	Studio 3	78
Dack Reins	RTS	Activision	85
Dack Reins Expansion Set (2)	RTS	Activision	85
Demonworld	TBS	Warion	81
Der Korsar	Simulator economic	Microids	75
Dominion: Storm over GW 3	RTS	ION Storm	81
Dune 2000	RTS	Westwood	83
Dynasty General	TBS	SSI	83
European Wars: Cossacks	RTS	GSC GameWorld	77
Gamblers: Organisiertes Verbrechen	Simulator economic	Holhouse	77
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	TBS	3DO Studios	79
Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade (2)	TBS	New World Computing	79
KXND 2: Krossfire	RTS	Melbourne House	76
Knights & Merchants	Strategie de construcție	Joymania	78
Lego Rock Raiders	Strategie de construcție	Data Design Interactive	72
Lords Of Magic Special Edition	TBS	Impressions	78
Machines	3D-RTS	Activision	77
Majesty	RTS	Cyberlore	79
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	TBS	Mythos Games	76
MechCommander	RTS	FASA Interactive	79
Myth	3D-RTS	Bungie Software	81
Myth 2: Soulblighter	3D-RTS	Bungie Software	74
Panzer General 3D	Hexagonstrategy	SSI	82
Panzer General: Unternehmen Barbarossa	TBS	SSI	79
Pizza Connection 2	Simulator economic	Software 2000	79
Pizza Syndicate	Simulator economic	Software 2000	75
Pizza Syndicate: Mission CD (2)	Simulator economic	Software 2000	25
Premier Manager 99	Simulator	Green Interactive	77
Railroad Tycoon 2: The Second Century (2)	Strategie de construcție	Take 2	74
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	Microprose	78
Seven Kingdoms 2 - The Ffryth Wars	RTS	Enlight	77
Shogun: Total War	RTS	Creative Assembly	78
Sid Meier's Gettysburg	RTS	Firaxis	76
SimCity 3000	Strategie de construcție	Maxis	79
SimCity 3000 Deutschland	Strategie de construcție	Maxis	78
Skat 3000	Carti	CreteTeam Software	74
Street Wars	Strategie de construcție	Studio 3	77
Submarine Titans	RTS	Elipse	74
Swing	Joc de gândire	Software 2000	75
Swing Plus	Joc de gândire	Software 2000	74
TA: Kingdoms	RTS	Cavedog	72
Tronster - Die Invasion	RTS	Planet 4	76
Theme Park World	Simulator economic	Bullfrog	75
Theocracy	RTS	Phil Laboratories	79

Total Annihilation: Core Offensive (2)	3D-RTS	Cavedog	71
Totem	RTS	Talonsoft	71
Urban Assault	3D-RTS	Talonsoft	84
Warlords: Battlecry	RTS	Strategic Studies Group	73
Warzone 2000	3D-RTS	Pumpkin Studios	82
Warzone 2	TBS	Team IT	77
Warzone Armageddon	TBS	Team IT	78
Warzone Interceptor	TBS	Microprose	72
You don't know Jack	Quiz	Berkeley Systems	70
You don't know Jack 2	Quiz	Berkeley Systems	72
You don't know Jack 3	Quiz	Berkeley Systems	74
YB - YBerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategy	Empire Interactive	52
7th Legion	RTS	Microprose	61
Alte Europa	RTS	Virtual Elements	76
Armed Command	3D-RTS	BMG Interactive	71
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64
Army Men in Space	RTT	3DO Studios	65
Ass & Adles	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	63
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58
Battlefield: Bull Run	TBS	Empire	56
Battlezone	3D-RTS	Activision	86
Beamlander	Strategie	Verlosoft	58
Beasts & Bombs	Strategie de construcție	Electronic Arts	74
Bogge Co-ROH	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	45
Brayshorn	3D-RTT	Red Lemon	61
Bundesliga 2000	Footballmanager	EA Sports	69
Bundesliga 99 - Der Footballmanager	Footballmanager	EA Sports	67
Chaos Gate	TBS	SSI	59
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategy	Hasbro Interactive	63
Close Combat 2	Tactical	Atomic Games	58
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	RTT	Microsoft	79
Chess	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	56
Combat Chess	Sam	Empire	80
Cyber Wars	Hexagonstrategy	Sierra Studios	59
Cybermarts	RTS	Lomas	63
Dark Colony	RTS	Acclaim	70
Dark Colony: Council Wars (2)	RTS	Acclaim	45
Deadlock 2	TBS	Acclaim	60
DSF Footballmanager 98	Footballmanager	Sierra Sports	64
DSF Welt Footballmanager	Footballmanager	Coffline	64
Dunkle Mahower	TBS	Trimode	71
Earth 2140 Mission Pack (2)	RTS	Topware Interactive	89
Eastern Front	Hexagonstrategy	Empire	66
Emergence	RTS	Topware Interactive	64
FI Manager Professional	Simulator economic	Software 2000	72
Fields of Fire	RTS	Empire	53
Final Liberation	TBS	SSI	64
Fleet Command	RTT	John's Combat Simulation	74
Flughafen Manager	Strategie de construcție	Katalis	76
Force Commander	RTS	LucasArts	67
Fritz 6	Sah	Chessbase	62
Galactic Empire Deluxe	TBS	Mayhem Int.	59
Genetic Evolution	RTS	Egmont Interactive	55
Global Domination	3D-RTT	Pignosis	51
Gruntz	Joc de gândire	ATK	63
Herrscher der Meere	Simulator economic	ATK	67
High Tech Start Up	Simulator economic	Mindspice	88
Imperialismus	TBS	The Learning Company	70
Imperialismus 2	RTS	Hasbro Interactive	62
Impulsion der Armeen	TBS	Empire	52
Ka'Ro	Perspicacitate	Empire	78
KNOX Xtreme	RTS	Malbourne House	78
Land der Hoffnung	Strategie de construcție	Sierra Studios	60
Leisure Suit Larry: Casino	Galaxiespiele	Sierra Studios	70
Leviathan: The Tone Rebellion	RTS	The Logic Factory	87
M.A.A. 2	TBS	Interplay	71
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Carti	Microprose	74
Mah Jong	Joc de gândire	Dala Becker	62
Martay	RTS	Media Publishing	66
Metakizer	TBS	Greenwood	61
Monopoly WM-Edition	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	63
Netstorm: Islands at War	RTS	Activision	82
North vs. South	TBS	Interactive Magic	71
Outpost 2: Divided Destiny	RTS	Sierra Studios	59
Pax Imperia: Die Sternkolonie	TBS	Helioscope	74
Pazila Admiral	TBS	Mindspice	76
Perry Rhodan: Operation Earthside	TBS	Spellbound	67
Prätern: Klip'ns Quest	Strategie	Discovery Channel	61
Player Manager	Footballmanager	Anco	56
Puzzle 3D - Notre Dame de Paris	Joc de gândire	Hasbro Interactive	76
Railroad Tycoon 2	Strategie de construcție	Poplog Software	69
Reach for the Stars	Strategie	SSI	52
Risiko 2	TBS	Microprose	54
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Strategie de construcție	Microprose	77
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51
Rival Realm	RTS	LinkArts	74
Riverworld	Strategie de construcție	Cryo Interactive	61
Robohumble	3D-RTT	TopWare Interactive	70
Saga	RTS	Cryo Interactive	71
Scotland Yard	Adaptare joc de societate	Ravensburger Interactive	58
Scrabble	Joc de gândire	Anco Soft	50
Shanghai Dynasty	Joc de gândire	Activision	67
Skullcross	RTS	Ubi Soft	63
Spellcross	Adaptare joc de societate	SSI	52
Sports TV: Boxing	Simulator economic	Silverstyle	42
Star Trek: Birth of the Federation	TBS	Microprose	52
Star Trek: New Worlds	RTS	14 Degrees East	58
Star Wars: P.I. Droids	Joc de gândire	LucasArts	68
Star Wars: Rebellion	TBS	LucasArts	71
Steel Panthers 3	Hexagonstrategy	SSI	58
Stratego	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	60
The Outforce	RTS	Pan Interactive	69
Tiny Trails	Joc de gândire	Virtual Elements	76
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-RTS	Cavedog	70
Twisted Mind	Joc de gândire	Modern Games	71
Ubi	RTT	Cryo Interactive	77
UEFA Manager 2000	Footballmanager	Budball	66
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Holhouse	69
Venezia	Simulator economic	Cryo Networks	62
Warbreds	RTS	Red Orb	64
Warhammer 40 K: Rites of War	3D-RTS	MGM Interactive	69
Warhammer: Dark Omen	3D-RTT	SSI	55
Warwind 2	RTS	Electronic Arts	73
Western Front	Hexagonstrategy	Mindspice	68
2 Expansion Set (2)	RTT	Talonsoft	52
Wot Airborne	TBS	Bitmap Brothers	77
Ancient Conquest	RTS	Empire	32
Angels: Der RTL-Footballmanager	Footballmanager	Herrning	38
Battlefield	Strategie	Silver Style	21
Battlefield 2	Strategie	Hasbro	32
Buckaneer	Simulator economic	Reine	77
Business Tycoon	3D-RTT	SSI	42
Charlton	Simulator economic	Starlock	36
Club Manager 97/98	Simulator economic	Blackstar Multimedia	36
Conquest: Earth	Footballmanager	ATK	48
Conel Chess	RTS	Eidos	48
Des Gallias	Sah	ATI Data	40
Der Komanager	TBS	Cryo Interactive	81
Der Planet Gold	Simulator economic	Anco Soft	40
Fighting Steel	Strategie	Greenwood	45
Galapagos	Strategie	SSI	49
Galactic Wars	Strategie	Electronic Arts	50
Galactic Wars	Footballmanager	Warion	44
Invictus	RTS	Virtual Elements	27
Jurassic War	RTS	Quicksilver	45
Maikari	TBS	CDV	44
Manhattan	Joc de gândire	Interactive Magic	31
Moving Puzzle	Joc de gândire	Lemon Labs	41
NetSkat	Joc de gândire	Ravensburger Interactive	49
Operational Art of War	Hexagonstrategy	CDV	40
Pandoras Box	Joc de gândire	Talonsoft	48
Pinky and the Brain	Joc de gândire	Microsoft	30
Police Quest - SWAT 2	RTT	Dreamworks Interactive	39
Puzzle Trouble	Joc de gândire	Sierra Studios	48
San Trainer 3	Joc de gândire	Soft Enterprises	42
Seven Years War	Footballmanager	United Software	49
Shadow Watch	RTS	CDV	48
Soldiers at War	Strategie	Red Storm Entertainment	45
South Park - Chef's Lun Shack	TBS	SSI	42
Spunky	Joc de gândire	Acclaim	36
Starship Soldiers	Joc de gândire	BMS Modern Games	48
Terra Inc.	RTT	Silicon Dreams	49
Titanic	Strategie	Blackstar Multimedia	45
Wall-Street-Tycoon	Strategie	USM	29
Wel Attack	Simulator economic	Lumis	16
	Simulator economic	CDV	52



**Răspundeți la întrebările de mai jos și completați talonul de pe verso.
Astfel puteți obține unul dintre cele 3 premii oferite de PC Games**

1. Care este cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa?

.....

2. Care este producătorul jocului Black&White?

.....

3. Ce gen de joc este Black&White?

.....

Trei jocuri Black&White



BLACK & WHITE

Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.

Răspundeți la întrebările de mai jos și expediați talonul până la 5 februarie, având astfel posibilitatea să câștigați la concursul PC Games din 15 februarie unul din cele 3 premii puse la dispoziția dvs.

<p>1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?</p> <p><input type="checkbox"/> Excelent <input type="checkbox"/> Suficient</p> <p><input type="checkbox"/> Foarte bun <input type="checkbox"/> Mediocru</p> <p><input type="checkbox"/> Bun <input type="checkbox"/> Insuficient</p> <p>2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?</p> <p>.....</p> <p>3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?</p> <p>.....</p> <p>4. Ce sugestii aveți?</p> <p>.....</p> <p>5. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)</p> <p>.....</p> <p>6. Ce calculator intenționați să achiziționați în viitor? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz și perioada estimată de achiziție)</p> <p>.....</p> <p>7. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?</p> <p><input type="checkbox"/> Da.</p> <p><input type="checkbox"/> Da, dar sunt puține exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Vanzătorul ar vrea să primească ____ exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Nu.</p> <p>8. Cât sunteți dispus să plătiți în plus pentru un număr PC Games care să conțină un joc full version din anii 1998-1999?</p> <p>.....</p> <p>9. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?</p> <p><input type="checkbox"/> 200.000-300.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> 300.000-400.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> 400.000-500.000 lei</p>	<p><input type="checkbox"/> peste 500.000 lei</p> <p>10. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>11. Ce posturi de radio ascultați mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Radio 21</p> <p><input type="checkbox"/> România Actualități <input type="checkbox"/> Total</p> <p><input type="checkbox"/> Altul. Care? <input type="checkbox"/> ProFM</p> <p><input type="checkbox"/> Post local. Care? <input type="checkbox"/> Unipius</p> <p><input type="checkbox"/> Radio Transilvania <input type="checkbox"/> Delta</p> <p><input type="checkbox"/> România Tineret <input type="checkbox"/> Europa FM</p> <p><input type="checkbox"/> Nu ascult radio</p> <p>12. La ce posturi TV vă uitați cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 1 <input type="checkbox"/> ACASĂ</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 2 <input type="checkbox"/> TELE 7 abc</p> <p><input type="checkbox"/> PRO TV <input type="checkbox"/> Animal Planet</p> <p><input type="checkbox"/> ANTENA 1 <input type="checkbox"/> Atomic</p> <p><input type="checkbox"/> PRIMA <input type="checkbox"/> MCM</p> <p><input type="checkbox"/> Discovery <input type="checkbox"/> Altul. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> Nu mă uit la TV</p> <p>13. Ce reviste citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Auto Motor Sport <input type="checkbox"/> PC Report</p> <p><input type="checkbox"/> Autoshow <input type="checkbox"/> PC World</p> <p><input type="checkbox"/> Avantaje <input type="checkbox"/> Playboy</p> <p><input type="checkbox"/> Biz <input type="checkbox"/> ProSport Magazin</p> <p><input type="checkbox"/> Bravo <input type="checkbox"/> Ranger</p> <p><input type="checkbox"/> Capital <input type="checkbox"/> Reviste pentru adulți</p> <p><input type="checkbox"/> Cașavencu <input type="checkbox"/> Știință și tehnică</p> <p><input type="checkbox"/> Chip <input type="checkbox"/> Super</p> <p><input type="checkbox"/> Easy PC <input type="checkbox"/> Super Vip</p> <p><input type="checkbox"/> FHM <input type="checkbox"/> Tehnium</p> <p><input type="checkbox"/> Formula AS <input type="checkbox"/> Top Gun</p> <p><input type="checkbox"/> Level <input type="checkbox"/> TV Mania</p> <p><input type="checkbox"/> Lumea femeilor <input type="checkbox"/> Unica</p>	<p><input type="checkbox"/> PC Games <input type="checkbox"/> Viya</p> <p><input type="checkbox"/> PC Magazin <input type="checkbox"/> Xtreme</p> <p><input type="checkbox"/> Alta. Care? <input type="checkbox"/> Nu citesc reviste</p> <p>14. Ce cotidiane citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Adevărul <input type="checkbox"/> Libertatea</p> <p><input type="checkbox"/> România Liberă <input type="checkbox"/> Gazeta Sporturilor</p> <p><input type="checkbox"/> Cronica Română <input type="checkbox"/> ProSport</p> <p><input type="checkbox"/> Curentul <input type="checkbox"/> Transilvania Jurnal</p> <p><input type="checkbox"/> Ziua <input type="checkbox"/> Cotidianul</p> <p><input type="checkbox"/> Jurnalul Național <input type="checkbox"/> Azi</p> <p><input type="checkbox"/> Evenimentul Zilei</p> <p>15. Aș dori să primesc informații pentru domeniul</p> <p><input type="checkbox"/> calculatoare</p> <p><input type="checkbox"/> multimedia</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri PC</p> <p><input type="checkbox"/> console Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> Internet</p> <p>16. Cum ați aflat despre revista PC Games?</p> <p><input type="checkbox"/> radio</p> <p><input type="checkbox"/> TV</p> <p><input type="checkbox"/> presă</p> <p><input type="checkbox"/> afiș</p> <p><input type="checkbox"/> prieteni</p> <p><input type="checkbox"/> altele</p> <p>17. Unde vă petreceți timpul liber?</p> <p><input type="checkbox"/> discotecă</p> <p><input type="checkbox"/> săli de jocuri</p> <p><input type="checkbox"/> cinematograful, teatru</p> <p><input type="checkbox"/> Internet cafe</p> <p><input type="checkbox"/> baruri, restaurante</p> <p><input type="checkbox"/> altele</p> <p>18. Având în vedere viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---	--	--

TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Numele: _____ Prenumele: _____

Adresa: _____ Localitatea _____ Jud. _____ Cod poștal _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Telefon _____ Mobil _____

Profesia _____ Pregătire: ☐ școală generală ☐ școală profesională ☐ facultate

☐ liceu ☐ postliceal ☐ colegiu

Data nașterii _____

Nivelul venitului lunar al familiei: ☐ Până la 2mil. lei ☐ 2-3mil. lei ☐ 3-4mil. lei ☐ 4-5mil. lei ☐ Peste 5mil. lei

Specificați numărul membrilor de familie _____

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.

Semnătura _____

Doresc să comand cu acest talon următoarele:

☐ Revista PC Games nr. 1 și/sau nr. 2 și/sau nr. 3 și/sau nr. 4 39.000 lei

☐ Revista PC Games nr. 5/august-septembrie 2000 59.000 lei

☐ Revista PC Games nr. 6/octombrie 2000 69.000 lei

☐ Revista PC Games nr. 7/noiembrie-decembrie 2000 69.000 lei

Doresc să comand revista PC Games pentru luna:

☐ februarie ☐ martie ☐ aprilie

Doresc să mă abonez.

Tipul abonamentului: ☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 420.000 lei ☐ 12 luni - 820.000 lei

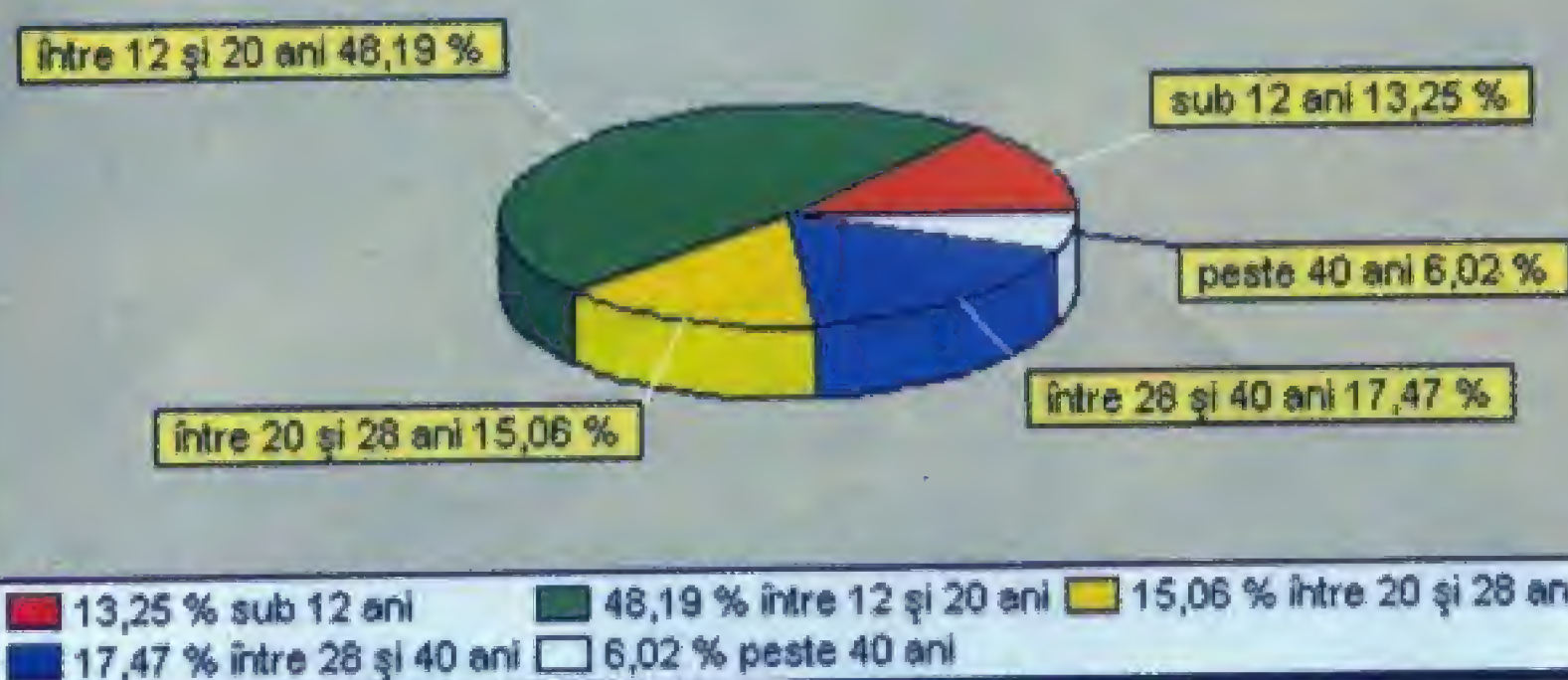
PENTRU COMENZI sunt de acord să plătesc la primirea revistei

PENTRU ABONAMENT am achitat prin mandat nr. _____ pe numele:

Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, Jud. BIHOR.

REZULTATUL CHESTIONARULUI PC GAMES PENTRU ANUL 2000

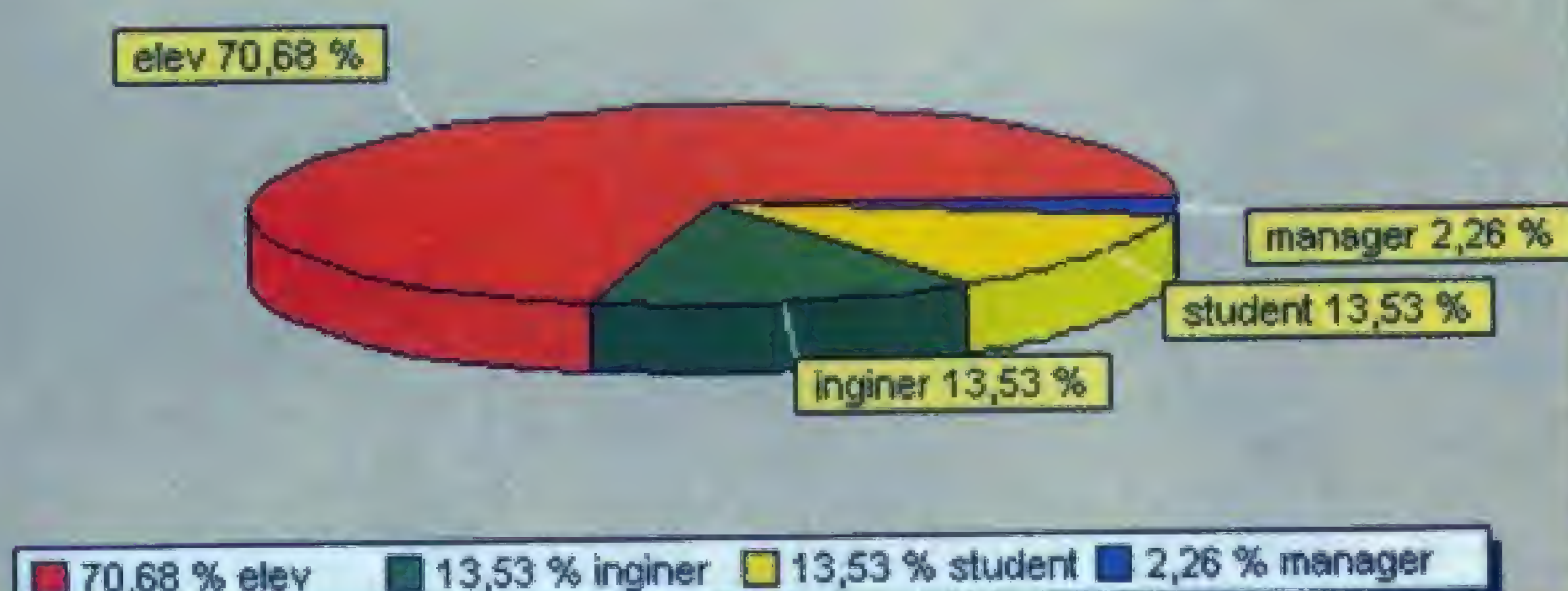
Vârsta cititorilor PC Games



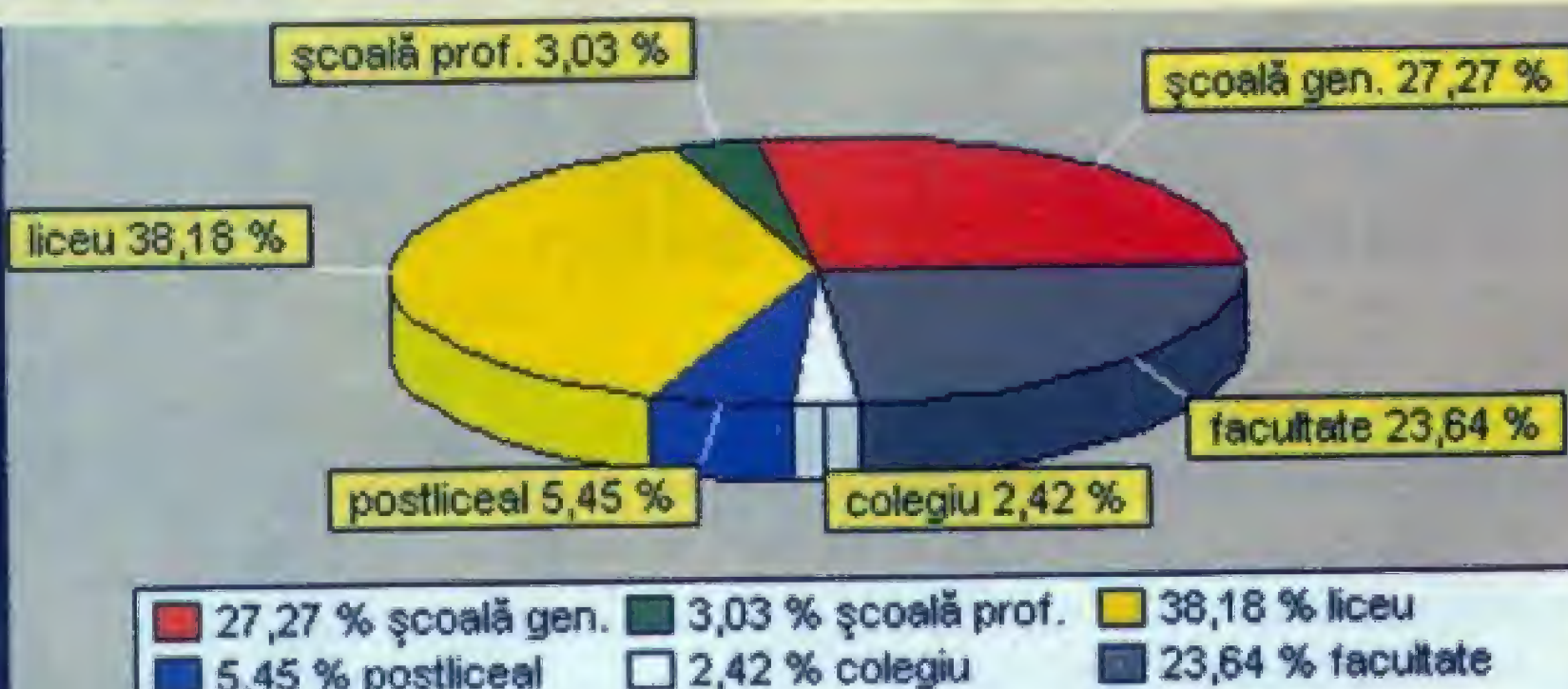
Cititorii PC Games sunt:



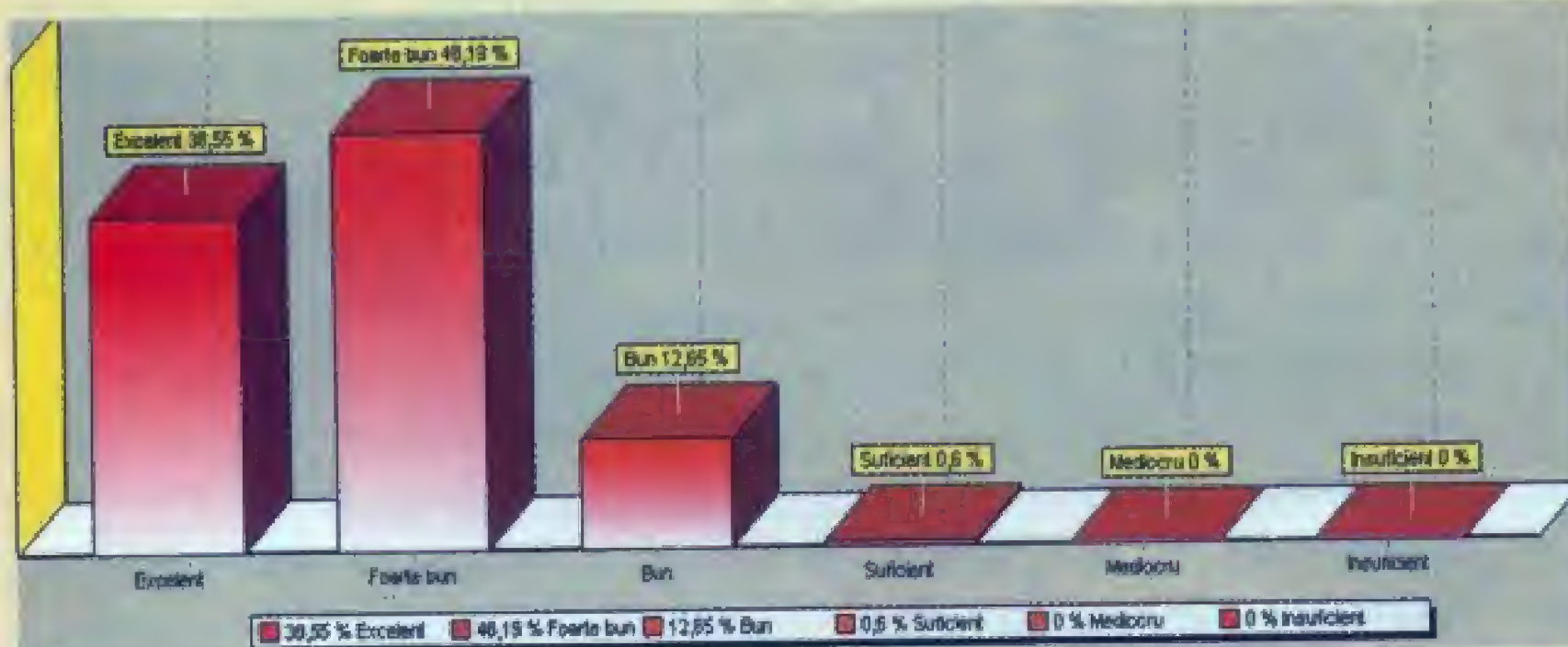
Cititorii PC Games după profesie



Cititorii PC Games după pregătire

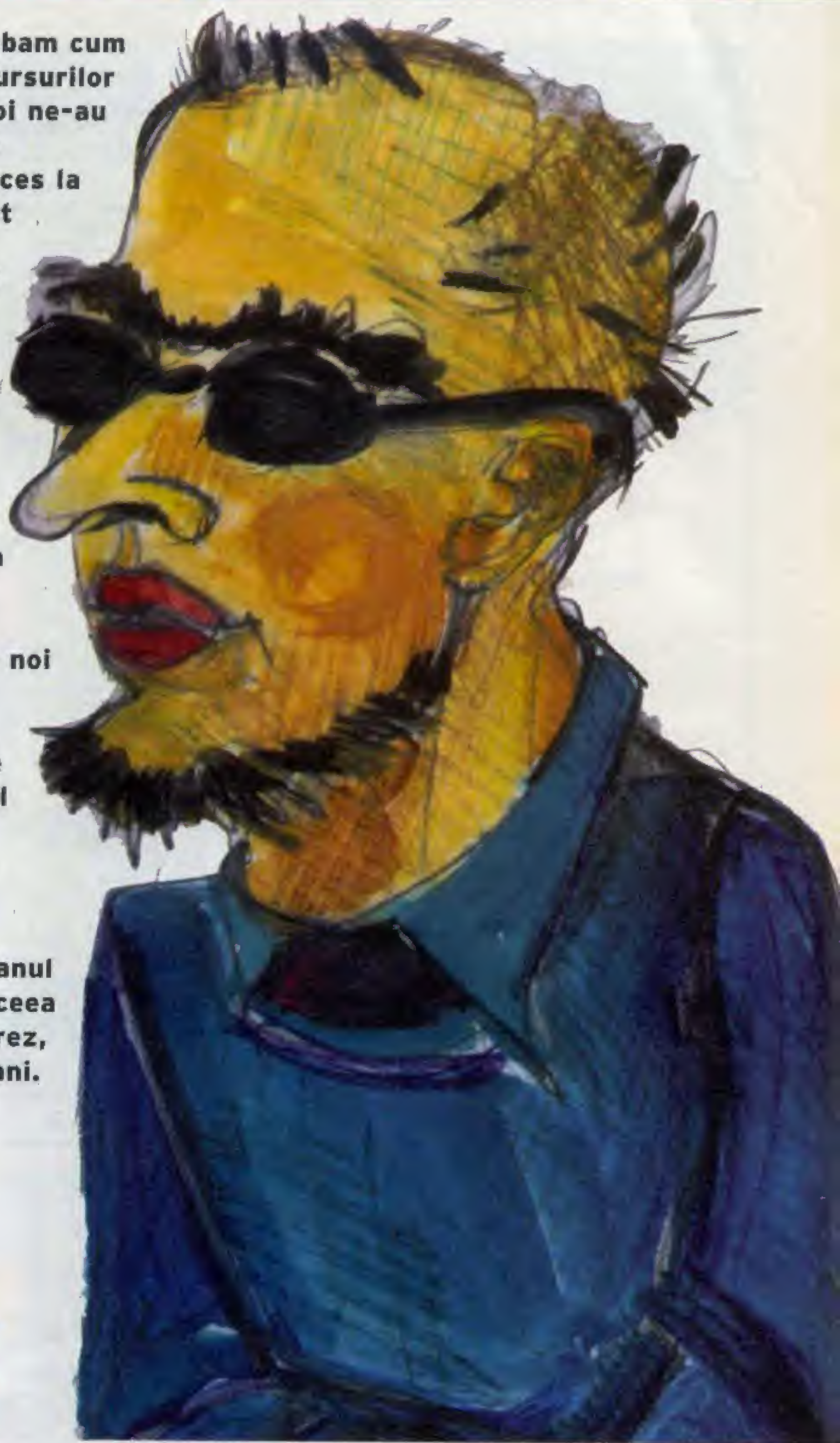


Opiniile cititorilor referitoare la conținutul revistei PC Games



În numărul trecut al revistei, vă întrebam cum ați dori să publicăm câștigătorii concursurilor noastre. Răspunsurile primite de la voi ne-au descumpănit puțin. Se pare că încă în România destul de puțină lume are acces la rețeaua Internet. De aceea am adoptat soluția de mijloc. Adică publicarea câștigătorilor atât în paginile revistei cât și pe site-ul nostru. Deci, îi vom ruga pe cei care își găsesc numele pe site-ul nostru, la câștigători, să ne contacteze telefonic sau prin e-mail, pentru a le expedia premiul. Mulți dintre voi ne solicită apariția unei pagini de anunțuri. În limita spațiului disponibil, vom putea publica anunțurile voastre de schimburi de software sau hardware.

Timp de 9 luni am încercat, și credem noi că am și reușit, să modelăm revista conform cerințelor voastre. Chiar dacă încă termenul de apariție rămâne o necunoscută pentru voi, iar jocul full mult promis vă pune nervii la grea încercare, cred că apreciați eforturile noastre de a fi în continuare cea mai complexă și completă apariție între revistele de gen de la noi din țară. În anul care a început, vom fi mai prompti la ceea ce sugerați voi. Până atunci însă vă urez, din partea redacției noastre La mulți ani.



Calculatorul, mon amour

Alex Potlog

Aș dori să vă întreb ce up-grade îmi recomandați la următoarea configurație: P II 300 Mhz, 128 Mb RAM, 3,2 Gb HDD, accelerator Vodoo 3 2000. De asemenea aș dori să-mi recomandați și un mouse bun, ergonomic, cu rotije și eventual optic, care să aibă un bun raport preț/performanță.

O ultimă sugestie ar fi introdu-

cerea unei rubrici cu articole despre jocuri recente primite de la cititori, și aș dori să știu dacă sunteți cumva interesați de o colaborare cu mine.

Salut Alex

Îți mulțumesc pentru scrisoare. Sistemul pe care tu îl ai mi se pare echilibrat. Cred însă că ai putea să-ți achiziționezi un al doilea harddisk de o capacitate ceva mai mare. Din câte știm noi, un mouse cu caracteristicile descrise ar corespunde cu

unul din seria Microsoft IntelliMouse Optical. Mai multe detalii despre performanțele acestuia poți găsi în numărul din iunie al revistei noastre la pag. 89.

Noi suntem interesați de articole primite de la voi, cititorii noștri, cât și de o colaborare cu aceia dintre voi care dovedesc înclinație (au pană, condei) pentru articole de acest gen. Vă aștept deci articolele la deja cunoscutele noastre adrese.

Rubrici

noi

Zamfir Gabriel a.k.a. Quad Damage

Dragă redacție PC Games
Pentru început vă urez „La mulți ani” pt. cei 8 ani împliniți. Eu consider revista dvs. extraordinară și cred că m-a transformat într-un „lord gamer”.

Am găsit câteva puncte slabe la revistă așa că vă fac următoarele sugestii. Revista să fie sigilată într-o pungă, să puneți carcase pentru CD-uri. De asemenea, posterul să fie dintr-o hârtie mai groasă. Aș vrea să propun și eu o nouă rubrică în revista dvs. numită „Strategy Evolution”, în care să prezentați cele mai calitative jocuri de strategie care au existat vreodată. Mi-au plăcut foarte mult Tips and Tricks-urile de la *Diablo 2*.

Bună Gabriel

Îți mulțumesc în numele redacției noastre pentru urările tale, și sper ca și ediția română a PC Games să ajungă să aniverseze cât mai mulți ani de apariție. Vom încerca să dăm curs sugestiilor tale. După cum ai observat, mulți cititori ne propun noi rubrici. Tu, probabil ești pasionat de jocurile de strategie, de aceea ai dori să găsești în revistă rubrica pe care ne-o propui. Vom vedea ce se poate face, asta și în urma reacțiilor primite de la cititori.

Jocuri oldies

Moise Alexandru

Salut redacție PC Games!

Mă numesc Moise Alexandru și sunt unul din noii fani ai revistei pe care o realizați.(...). Îmi pare bine că

cineva s-a gândit să realizeze o revistă atât de consistentă, și cu 2 CD-uri, și mai ales că a reușit să sfideze orice concurența prin calitatea ei. Dar...(pentru că trebuie să existe și un dar) nimeni și nimic nu e perfect.

În primul rând, termenul de apariție al revistei nu cred că face prea bine la încasări, și știu că ați mai auzit asta de un milion de ori, dar poate așa veți îndrepta situația.

Am o întrebare dacă tot întrebați de sugestii pt. viitorul joc full de pe CD, nu ne spuneți când se va întâmpla asta? Apropo de asta, știu că jocuri noi nu puteți să puneți așa că o să vă propun un joc bun, mai vechi: *Doom 2*. Iar dacă nu puteți pune un joc full prea curând, măcar puneți jocuri mai vechi, de genul *Prince of Persia 1* sau *2*.

Și mai am o sugestie, în legătură cu plicurile CD-urilor. Cred că ar trebui să luați exemple de la celelalte reviste de gen, și să puneți CD-urile în plicuri de mărimea lor, fără margini lipite, și să nu le mai prindeți în cotorul revistei, deoarece la desprindere se rup cam urât, iar revista să o băgați într-o folie.

Cam atât o să vă scriu astăzi, și sper că n-o să mai fie nevoie să vă trimit scrisori cu sugestii.

La revedere și fiți siguri că de acum, revista mea preferată este PC Games.

P.S. Credeți că P III 800 Mhz, 64 MB RAM, Hdd 20 Gb, Riva TNT 2 16 Mb este scump la 22 de milioane, fără monitor și cu Windows 98 SE și RAV B?

Bună ziua D-le Alexandru,

Vă mulțumesc pentru aprecierile dvs. referitoare la calitatea revistei noastre.

Într-adevăr, am primit să zicem un milion de reclamații la termenul de apariție al revistei. După cum am spus și în numărul trecut al acestei rubrici, sper că, începând cu acest an problema se va rezolva.

Deocamdată jocul full version promis de noi va trebui să mai aștepte. Asta datorită costurilor destul de mari pe care le-ar impune.

Nu putem preciza data exactă.

Mulțumim oricum pentru sugestiile referitoare la jocul full.

Sistemul pe care ni l-ați descris dvs. așa la prima vedere s-ar părea că este la prețul normal. Vă dați seama însă că acest preț depinde și de calitatea plăcii de bază, a memorie RAM, a HDD-ului...

Maps and Mods

Nuță Cristian

Salut

De la bun început vă felicit pentru videoreportajul de la ECTS 2000. Pe mine m-a impresionat enorm, iar ordinea este aleatorie, *Yager*, *Gunman* și *Unreal (Tournament) 2*. Cred că *Unreal (Tournament) 2* o să ne pape la toți procesoarele, cardurile video și memoria, țipând „up-grade”. (...) În ceea ce privește secvențele din *Unreal 2* nu m-a impresionat mimica feței unui personaj ci detaliile celor 2 personaje. Cum personajele din *Quake 3* și *Unreal Tournament* au fost modelate în 3D Max R3 iar acesta a apărut în noiembrie 1999, iar pachetul respectiv de modelare susține diverse mimici ale feței, rezultă că am fi putut avea așa ceva și în *Quake 3* sau *Unreal Tournament* însă cu o penalizare de viteză în rularea jocurilor. Țin să vă laud pt. miniserialul pe care l-ați început în ceea ce privește editarea de hărți proprii pentru U.T. Cred că ar trebui să continuați acest „serial” să-i spunem, și cu realizarea de hărți pentru *Quake 3 Arena* și să dezvoltăm o hartă în paginile revistei de la A la Z. Cred că în câteva pagini puteți face acest lucru, sau puteți scoate un PC Games special numai cu lecții de la profesioniștii în domeniu, privind realizarea de hărți și MOD-uri pentru *Quake 3 Arena* și U.T. Fiindcă tot suntem la acest domeniu, vă rog să-mi spuneți și mie

cum pot rula diferite hărți sau MOD-uri pentru *Quake 2* și *Quake 3 Arena*, *Half-life* și *U.T.* precum și în ce director(fișier) trebuie instalate hărțile. Personal am încercat tot felul de chestii dar tot n-am reușit. Bănuiesc că este ceva legat de consolă.(...)

Am și o mare durere legată de Unreal și cu voia dvs. am să vă explic despre ce este vorba. Am cumpărat de la Best Computers pachetul Unreal + Return to Napali. Toate bune și frumoase, fiindcă pe lângă Duron la 700 Mhz, 128 Mb RAM, video GeForce 2 MX, hdd 15,3 Gb(7200 rpm) am și un monitor LG 17" care lucrează ușor în 1280x1024 cu 32 biți. Am instalat Unreal în 1024x768 cu 32 biți l-am jucat ceva timp, l-am dezinstalat, iar acum, reinstalându-l nu pot să-i duc rezoluția peste 512x384 că se întrepruie, îmi dă "critical error". Mai adaug că înainte ruia perfect, iar acum nu știu ce să mai fac.(...)

Salut Cristian

Mulțumim pentru aprecieri. Vom continua ceea ce tu ai numit "serial" de hărți și MOD-uri. Nu cred însă că vom scoate un număr special pe această temă. Hărțile se copiază în maps. De obicei hărțile au extensia .map. Dacă împreună cu hărțile mai sunt și alte fișiere de gen texturi, sunete și acestea trebuie copiate în fișierele respective ale jocului. Cu MOD-urile este puțin mai complicat. Asta deoarece trebuie să aveți versiunea originală a jocului, acesta să fie instalat complet (full). MOD-urile vin sub formă de kit. Deci cu un dublu clic pe ele, acestea se vor instala singure.

S-ar părea că, problema ta cu Unreal să fie de la o proastă dezinstalare. Asta datorită Windows-ului sau a programului de dezinstalare.

O soluție ar fi să verificați dacă la dezinstalare Unreal a fost șters complet din Registry. Dacă nu, va trebui să faceți aceasta manual. Dacă nici asta nu ajută, soluția rămâne doar reinstalarea Windows-ului.

Câștigătorii concursului din nr. 6/octombrie/2000

CÂȘTIGĂTORUL UNUI CALCULATOR ÎN VALOARE DE 900\$
este **TUDORACHE MIHAI** din **BUCUREȘTI**.

CÂȘTIGĂTORUL UNUI JOC SLAVE ZERO
este **NEMEȘ DANIEL** din localitatea Archita, jud. MUREȘ.

CÂȘTIGĂTORUL UNUI JOC DIABLO 2
este **DRAGOMIR ADRIAN** din localitatea TÂRGOVIȘTE, jud. DÂMBOVIȚA.



Flight Unlimited III



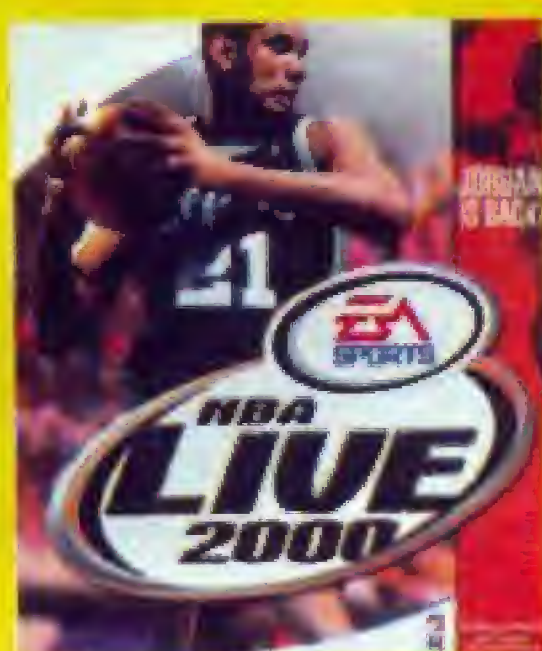
Actua Golf 2



World Cup Cricket



NBA Live 2000



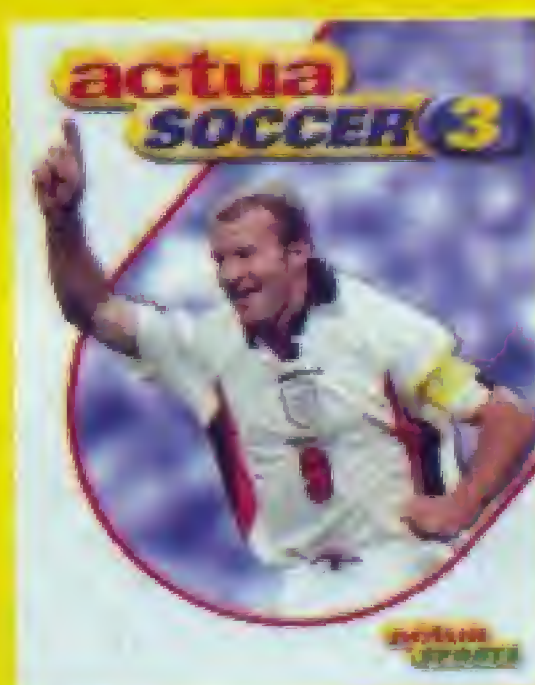
The F.A. Premier League Stars 2001



Fifa: Road to the World Cup 98



Actua Soccer 3



Madden NFL 2001



F.A. Premier League Manager 2001



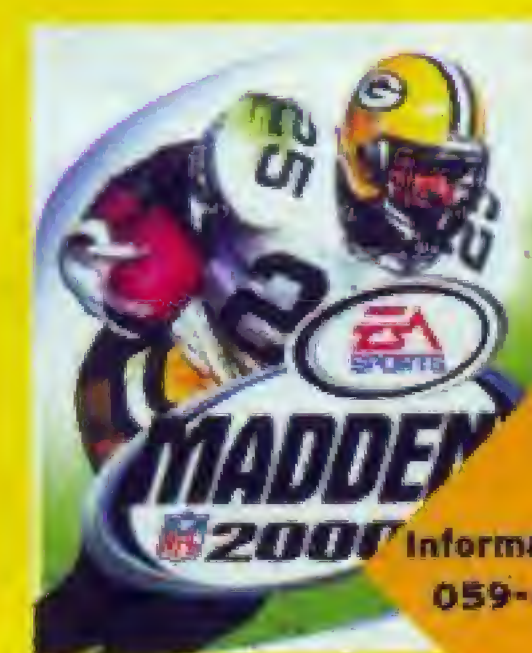
World War II Fighters



NHL 2000



Madden NFL 2000



Informații la tel.
059-479661

Poza lunii

O îndrăgită rubrică PC Games. cine găsește cel mai nostim text pentru poza lunii decembrie?



BACȘIȘ La petrecerea de lansare a lui Anno 1503 s-a pierdut și un așa-zis șeic, care evident vrea să scape de doamna în albastru.

Puiu Cernăa Mihai din Pitești, Str. Popa Șapcă, Bl. P5A, Sc. B, Ap. 15, Pitești, Jud. Argeș, este câștigătorul rubricii "Poza lunii", și va primi o revistă PC Games nr. 2/2001.

Dacă doriți să participați la această rubrică trimiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru: Poza lunii str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod 3700 ORADEA, jud. BIHOR

E-Mail: redactie@pcgames.ro
pamgrup@rdsor.ro
WWW: www.pcgames.ro



DESIGNERUL DE JOURI Hans Schlicher (Industries-gigant) pozează în compania unor adevărate amazoane și a unui personaj simpatic, numit Pimmon.

NOU

Începând cu numărul 2/2001 revista PC Games vă va semnaliza jocurile și softurile educative recent apărute sau a căror apariție este așteptată în viitorul apropiat.

PC Games 2(9)/2001

TERMEN DE APARIȚIE

PC Games 2/2001 va apărea la începutul lunii februarie.

Redacția nu garantează data apariției. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acestora.

Jocurile lunii

Acum le-a venit rândul: vă prezentăm rezultatele din feedbackul cu publicul. La începutul lui februarie vom arunca o privire înapoi pe sezonul 2000 și vom decerna premiile pentru cele mai bune jocuri de strategie, sport și RPG. Baldur's Gate 2 sau Diablo 2, C&C: Red Alert 2 sau Sudden Strike, NHL 2001 sau FIFA 2001 - care este câștigătorul ales de cititori? În același timp vă vom spune la ce să se aștepte HDD-ul dvs. în privința lui Black & White, Commandos 2 și Anno 1503.

Settlers 4 & Patricians 2

Fanii jocurilor de construction-strategy vor trebui să aleagă în curând: la coloniști, centrul de greutate se situează, pe lângă construcție, înainte de toate pe expansiune și luptă, în timp ce patricienii se axează mai ales pe dezvoltarea comerțului. Pentru a vă ajuta în a lua o decizie, vă vom prezenta un test amplu în numărul următor.

Empire Earth

Îl cunoașteți pe Rick Goodman? Nu? Atunci ar fi bine să faceți cunoștință căci Mr. Goodman este - pe lângă Bruce Shelley - omul din spațiile lui Age of Empires. Noua sa operă se numește Empire Earth și este un fel de „Age of Empires 3D”, însă într-o perspectivă izometrică mai bună. În numărul următor al PC Games veți găsi toate detaliile, imaginile și secretele acestui mult așteptat joc!

Tips & Tricks

V-a aburit cumva construcția corporală a Larei Croft și a lui Kate Archer în așa măsură încât nu mai știți cum să jucați Tomb Raider: The Chronicles sau No One Lives Forever? Nici o problemă, căci soluțiile complete vă conduc pas cu pas prin toate scenele, puzzle-urile și misiunile acestor hituri de acțiune.



THE SETTLERS 4 Se pare că din ianuarie Blue Byte vă invită să colonizați.



EMPIRE EARTH Puține jocuri de strategie arătau atât de bine - unde mai punem că este în 3D.



TOMB RAIDER 5 O veți călăuzi în siguranță împreună cu noi pe Lovley Lara prin a cincea aventură.





we hear you

ACER V750 - Telefon mobil ACER V750 *

Display full-grafic

Greutate 88 g

Dimensiuni 112 x 47 x 17 mm

Dual band 900 / 1800

Profile

Memoria telefonului :

-99 inregistrari

-apel in asteptare

Devierea apelurilor

SMS

Acumulator Li ion de 600 mAh, cu vibratie

Timp convorbire 2,5 - 4,5 h

Timp stand-by 50 - 250 h

Calendar

Ceas

Jocuri

Calculator

Apelare vocala 100 de numere

20 tonuri sonerie

Optional telefonul ACER V750 dispune de:

-incarcator de birou

-incarcator de masina

-acumulator Li-ion de 900 mAh

-accesorii

Pret: 180 \$ **

Distribuit prin PAM GRUP SRL
Str. Simion Barnutiu,
nr. 30, ap. 3, Bl. PB 9
Tel./Fax: 059/479.661
E-mail: pamgrup@rdsor.ro

* service-ul asigurat pe teritoriul Romaniei

** pretul nu include TVA



**DE LUNI PÂNĂ VINERI
DE LA 8:00 LA 11:00
cu Horia Brenciu**

**Viața începe cu 'NEAȚA,
emisiunea care-ți
schimbă viața.**

ȘTIRI

MUZICĂ

JOCURI

CONCURSURI

INFORMAȚII

și multă,

multă **DISTRACȚIE!**



antena
mereu aproape